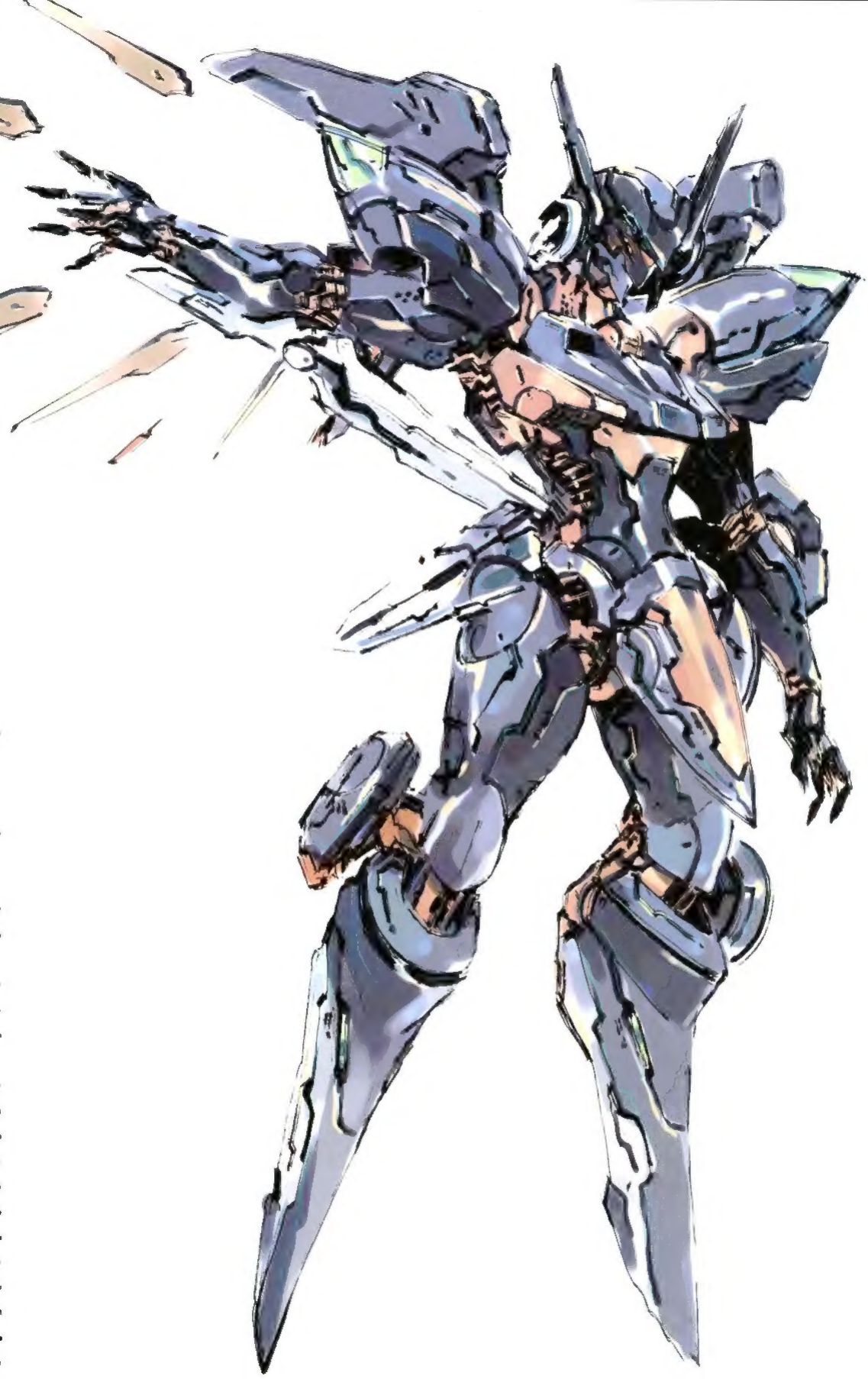
ZONE OF THE ENDERS

Z.O.E

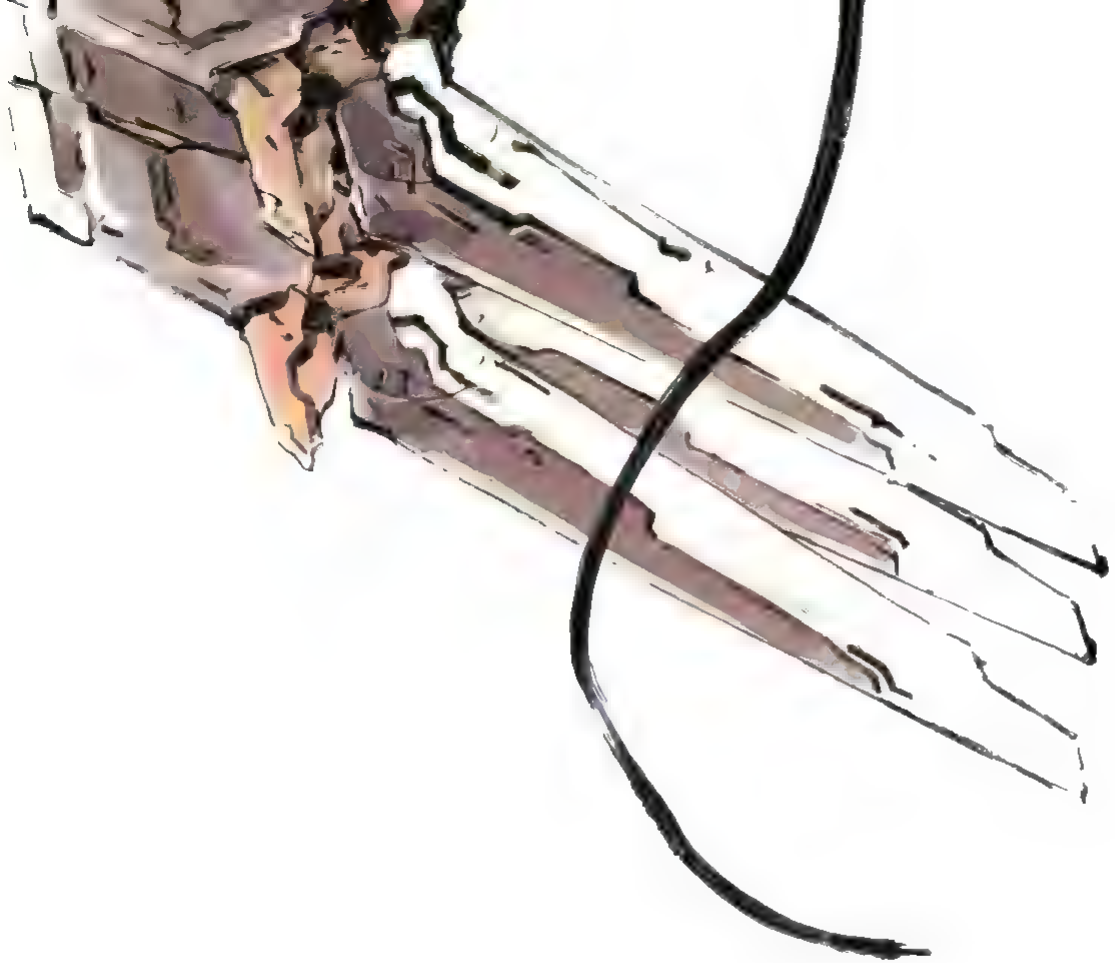
Materials

GAME SIDE

ORBITAL FRAME Jehuty



ORBITAL FRAME Neith



ORBITAL FRAME Anubis

Leo Stenbuck

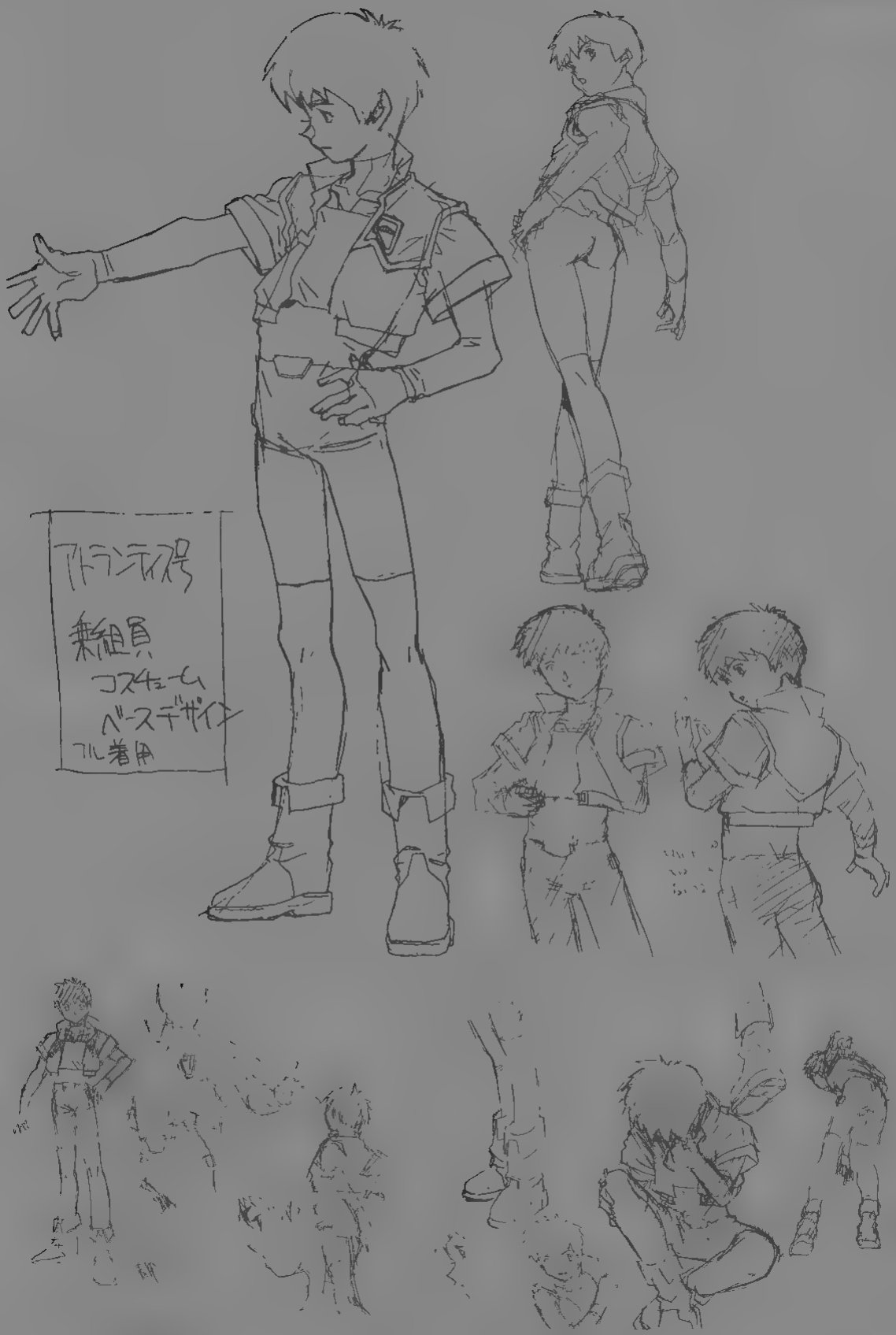
Rock Thunderheart / Elena Weinberg

CHARACTERS

GAME SIDE

CHARACTERS

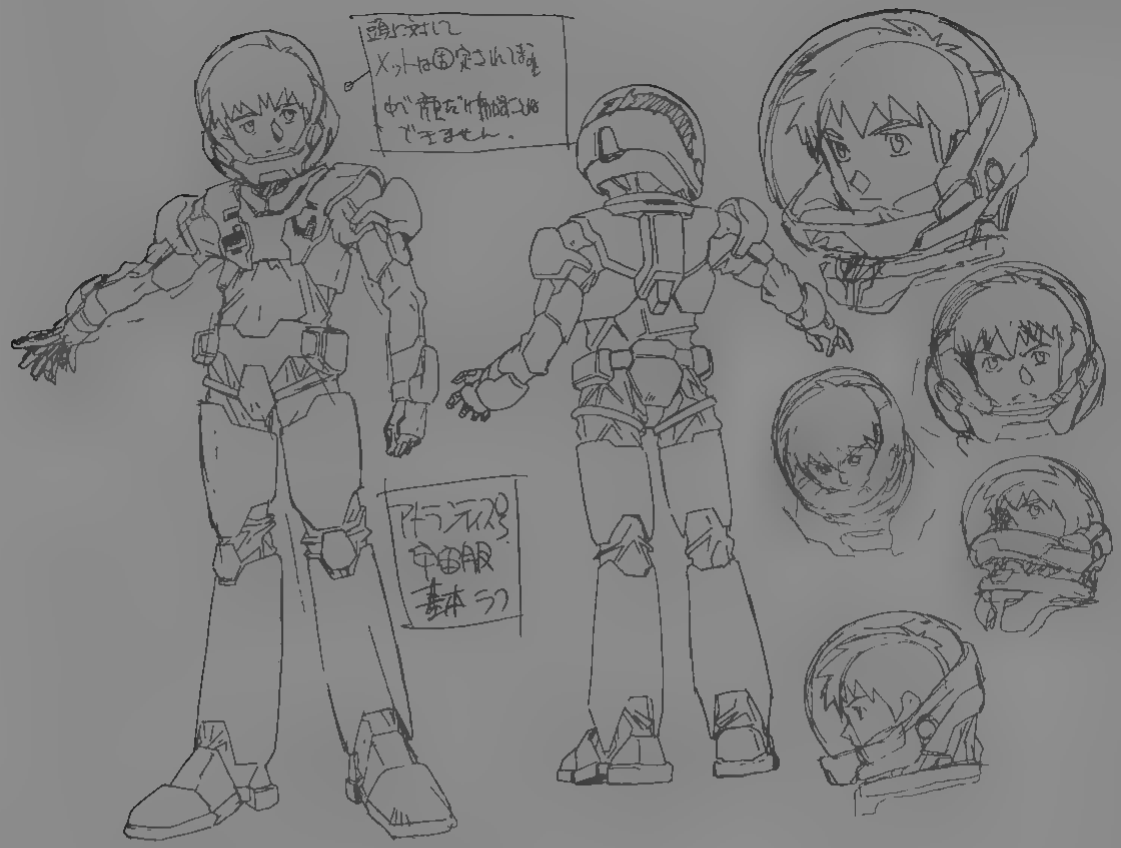
Leo Steinbuck



Leo Stenbuck

CHARACTERS

Leo Stenbuck



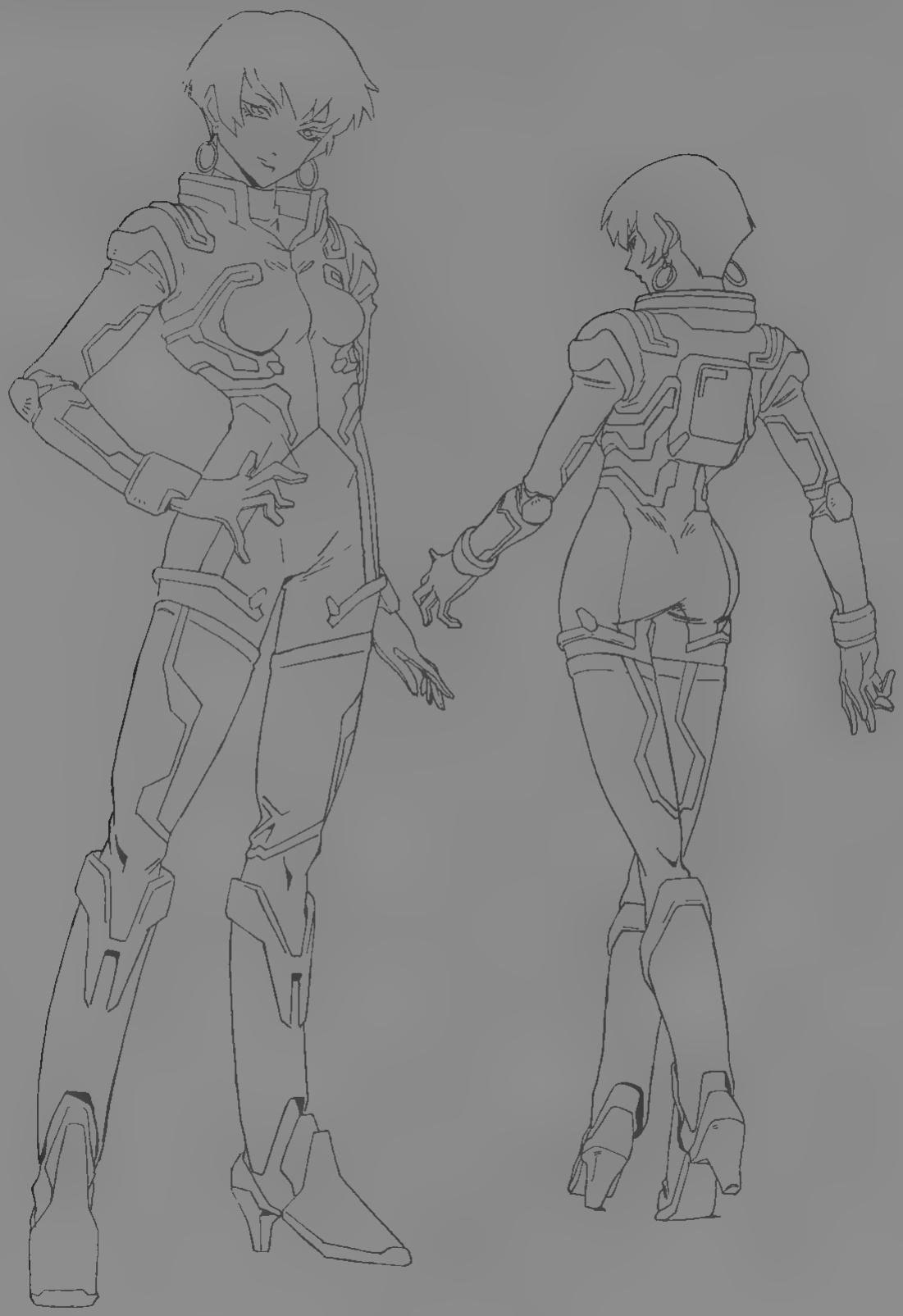
Leo Stenbock

CHARACTERS

Celvice Klein

Celvice Klein

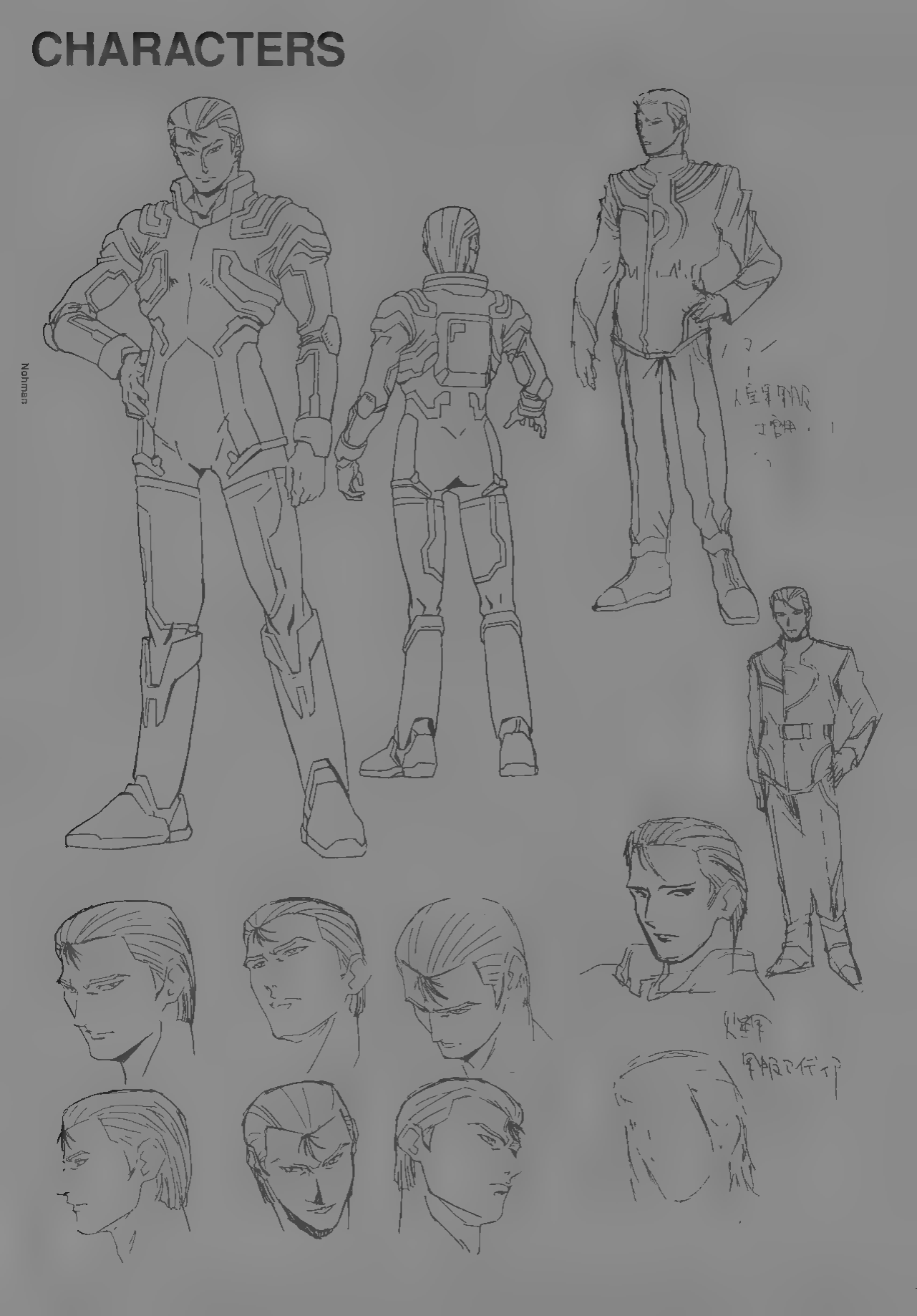
CHARACTERS



Viola

ヴァオー
の正系
顔にメイクで
かねぎ、て

CHARACTERS



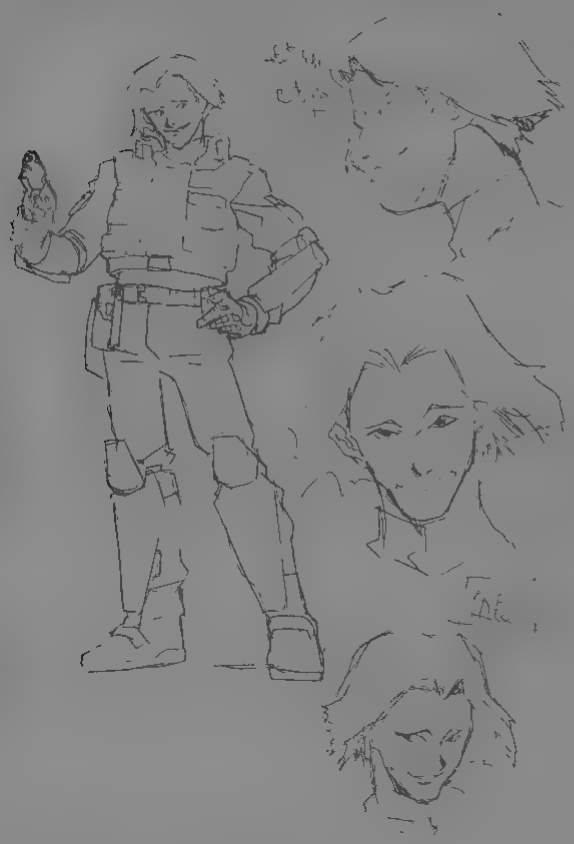
Rock Thunderheart Elena Weinberg

CHARACTERS

Atlantis Crews

Atlantis Crews

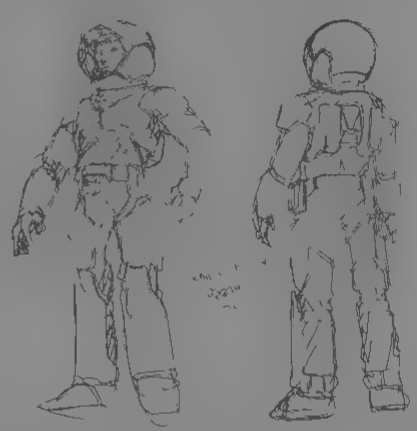
CHARACTERS



A UP

B UP

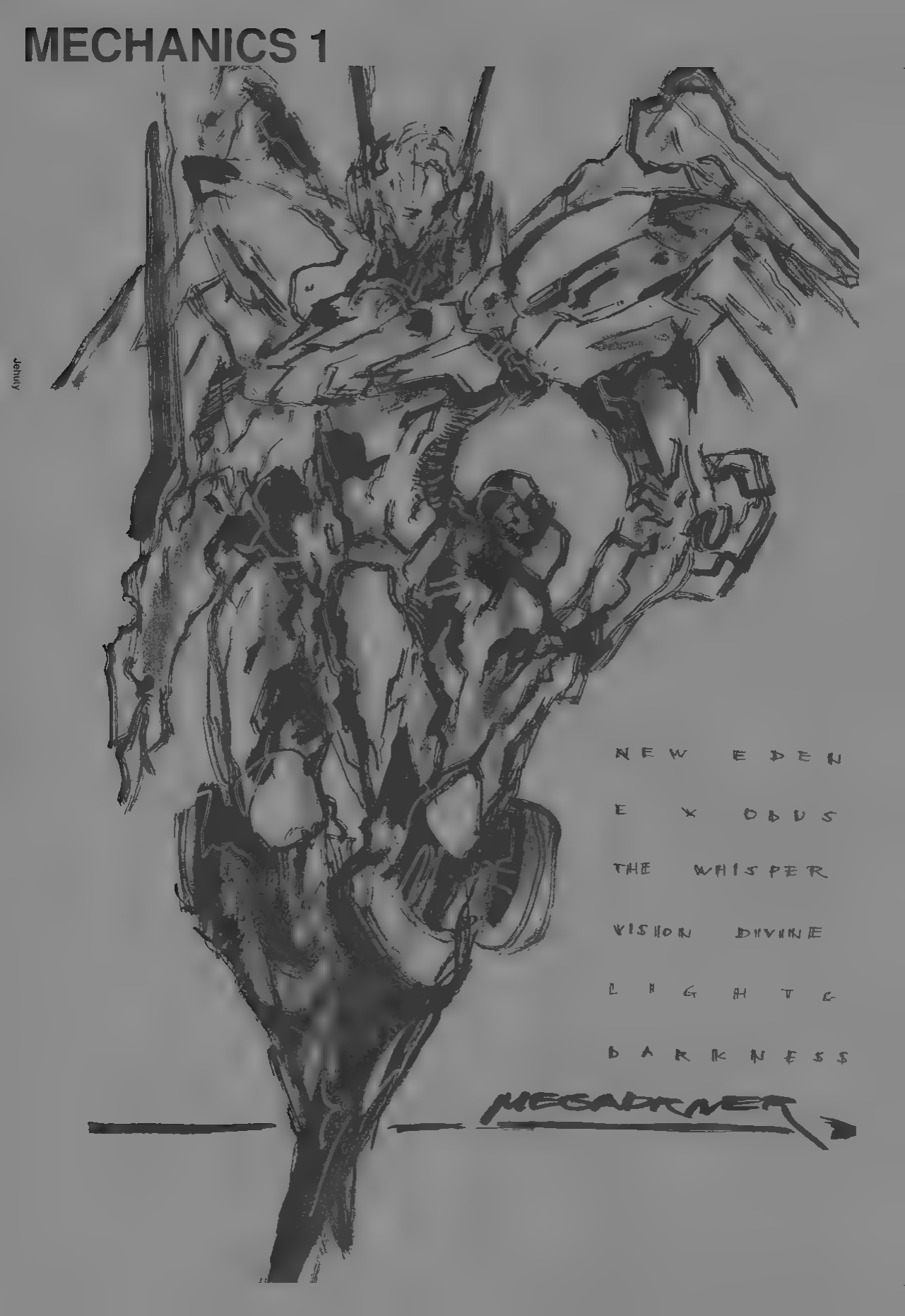
C UP



MECHANICS 1

GAVE SIDE

MECHANICS 1



Jetsuy

Jehuty

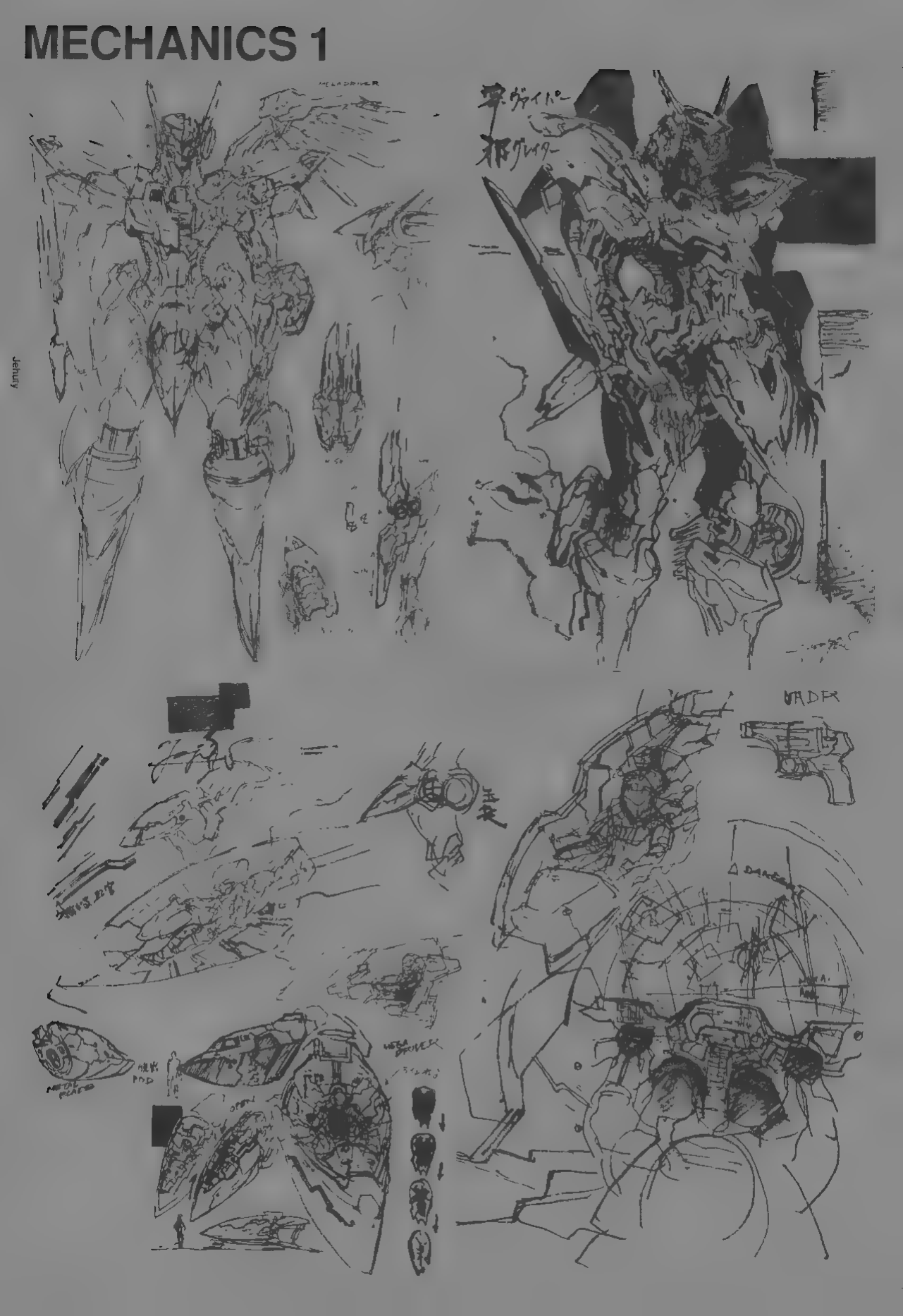
MECHANICS 1

Jaleuny

OVER MG

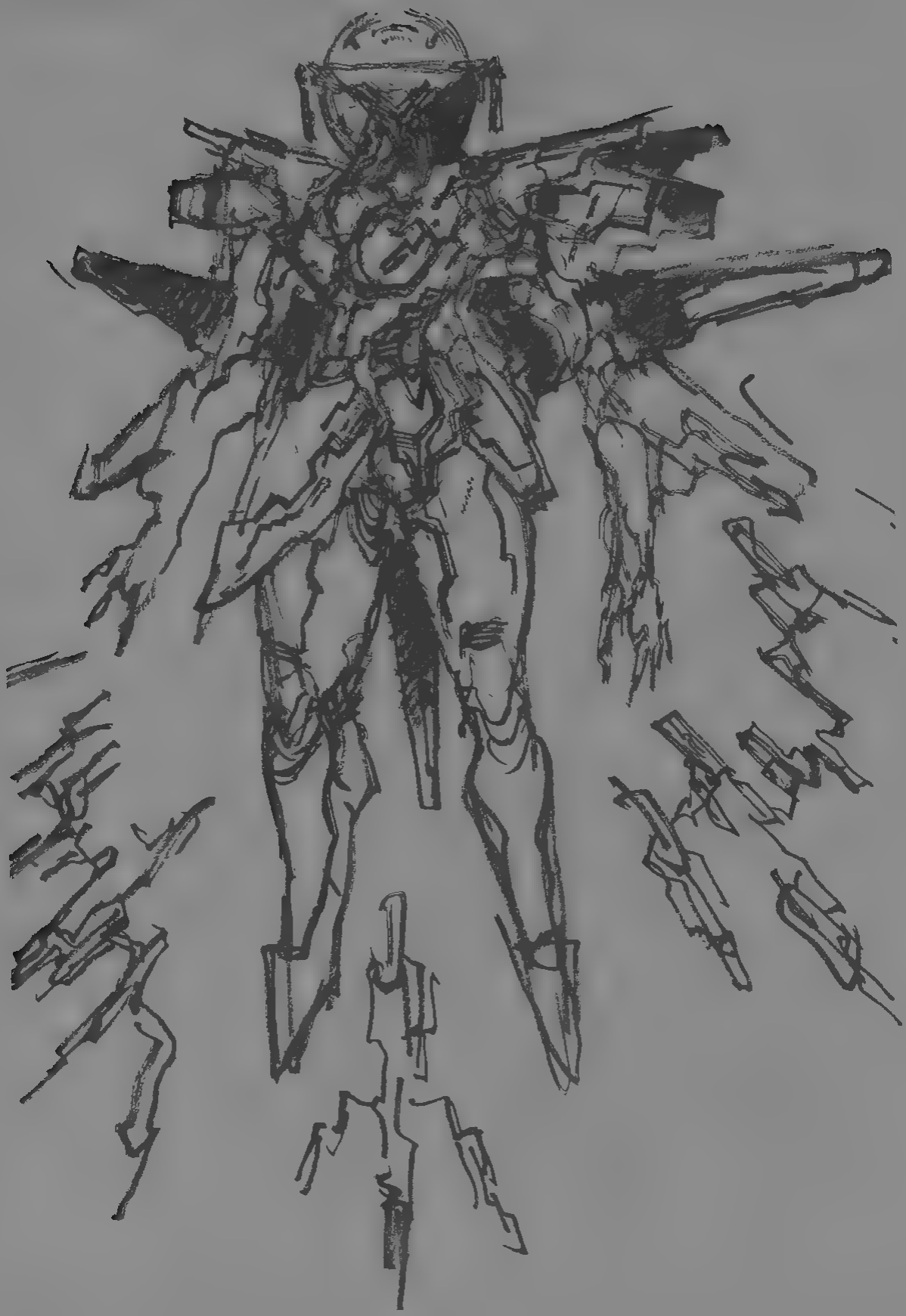
フィンガーのびる
MEGADRIVER

MECHANICS 1



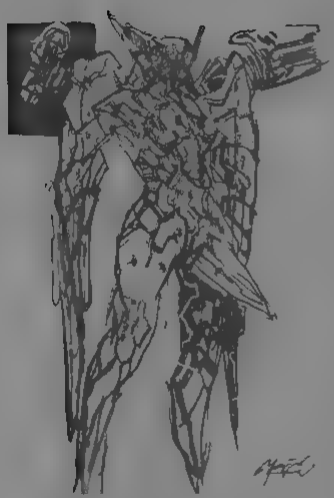
Jehuty

MECHANICS 1

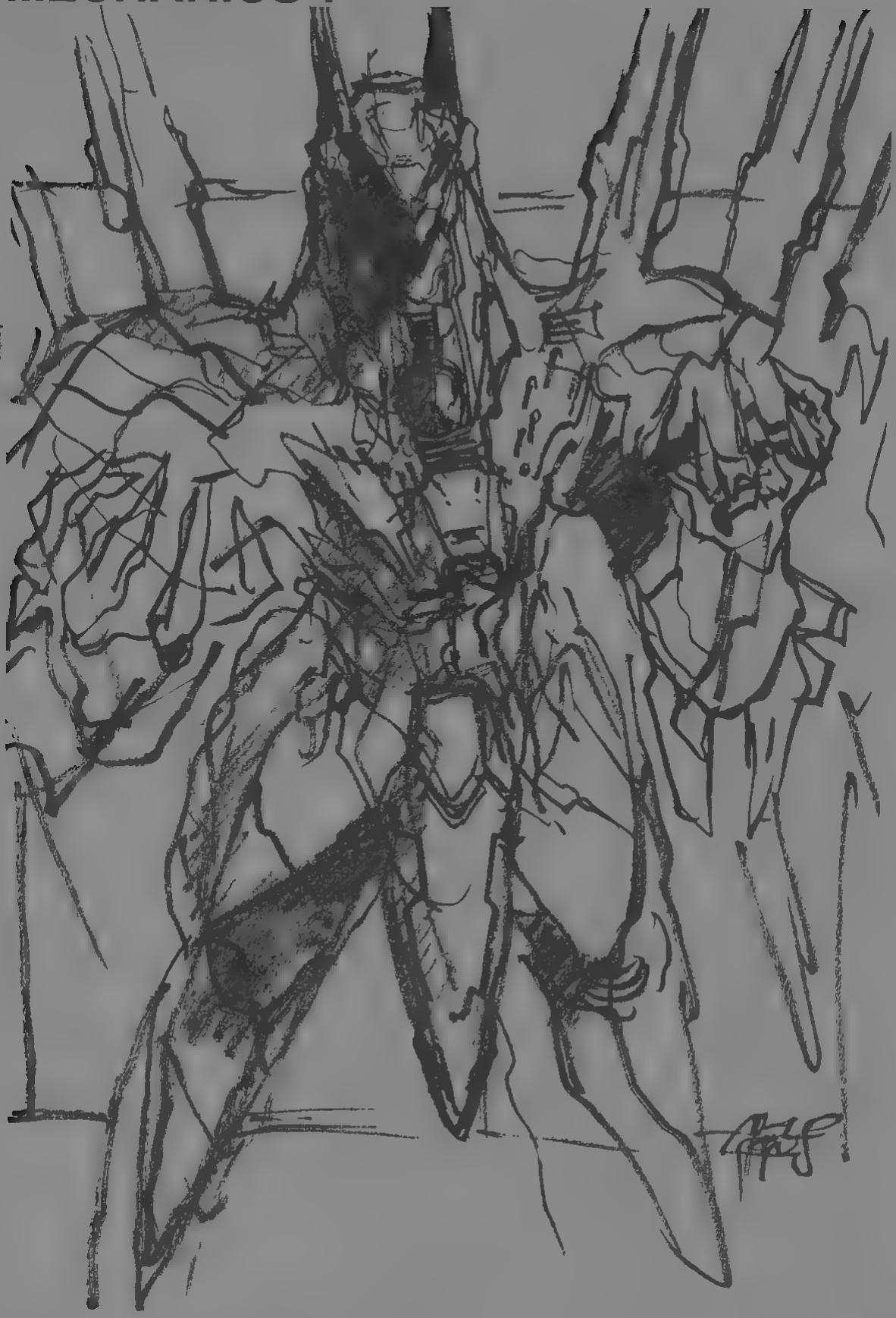


Neith

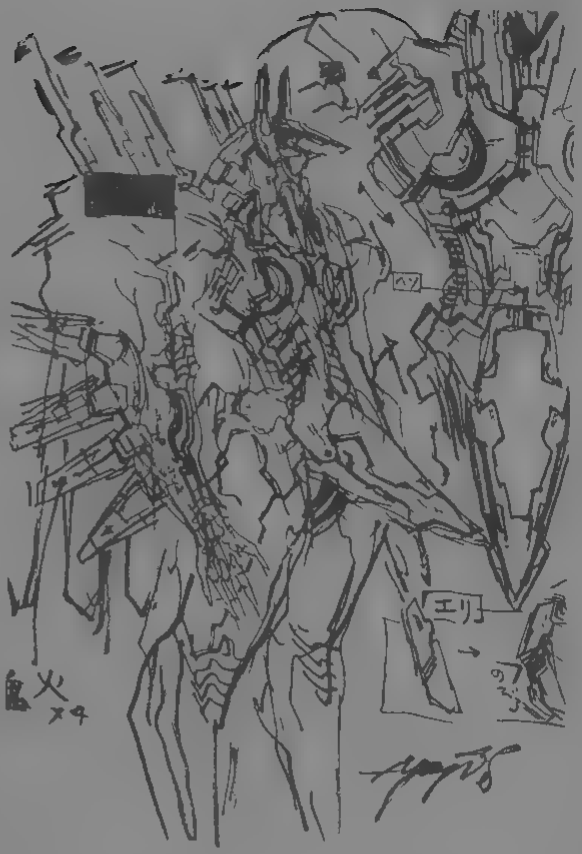
Neith



MECHANICS 1

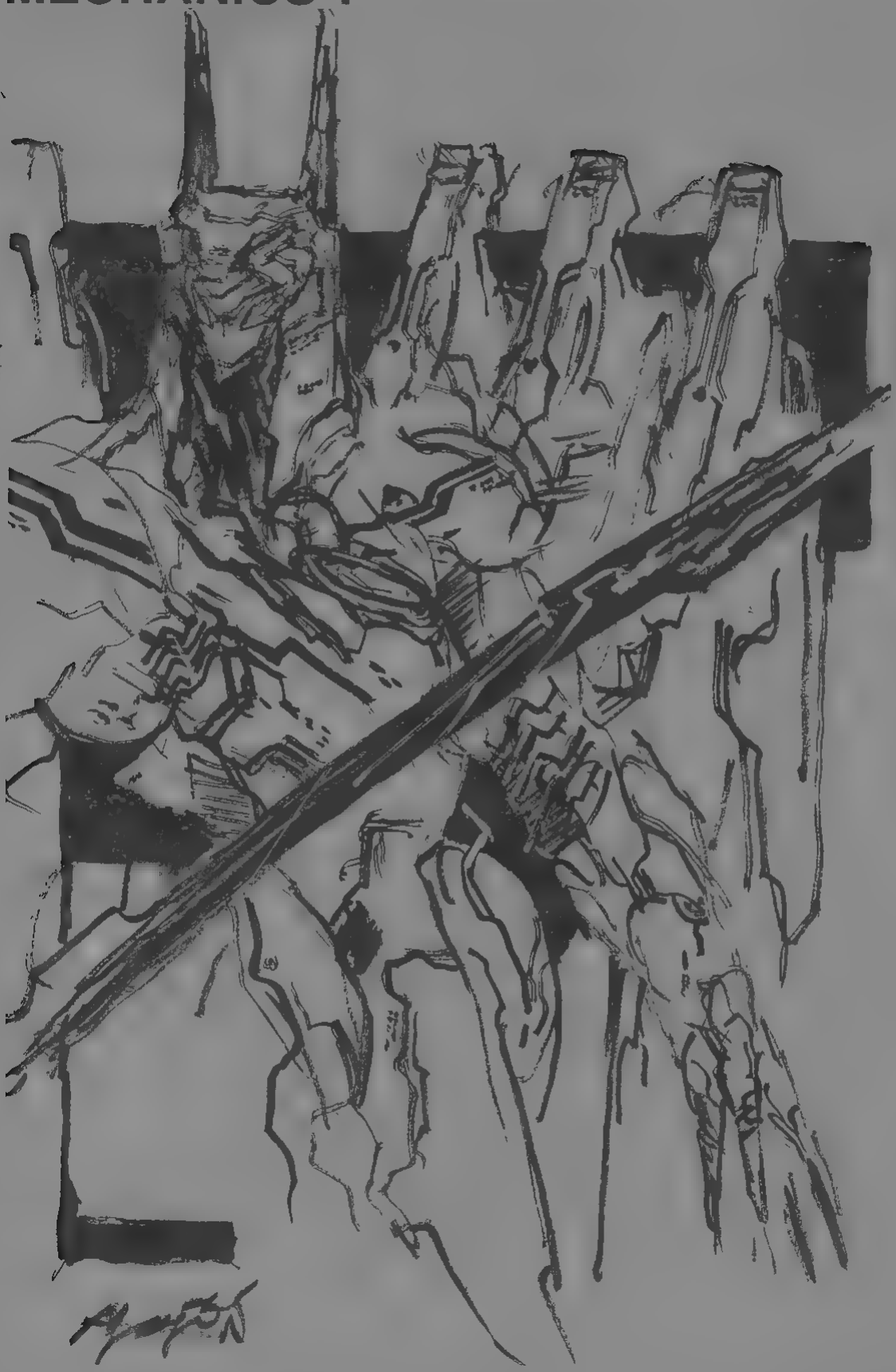


Anubis



Anubis

MECHANICS 1



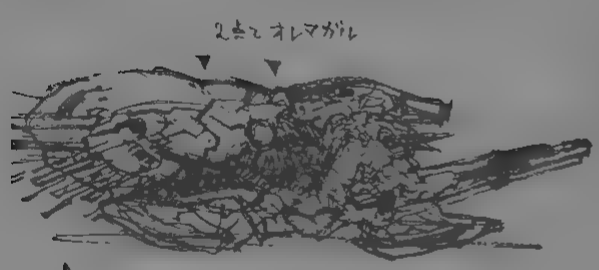
Anubis

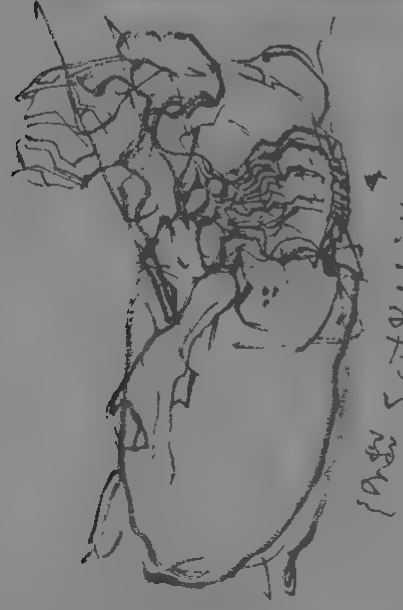
TEMPEST
FAUST
I-VANVO
EPUSUTAIN
VADOURU
DEUIONARIO
MANONRESCO
VOLPONE

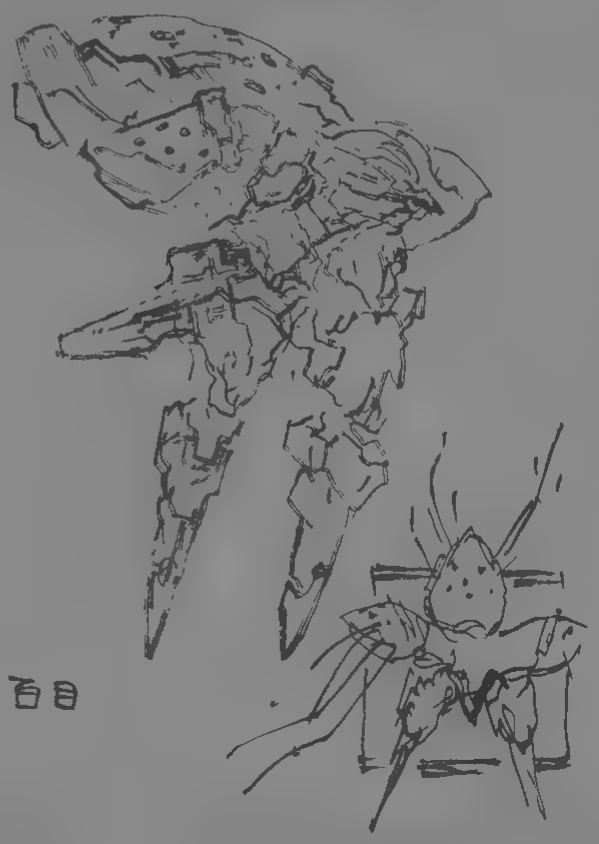
Tempest

MECHANICS 1

Tyrant

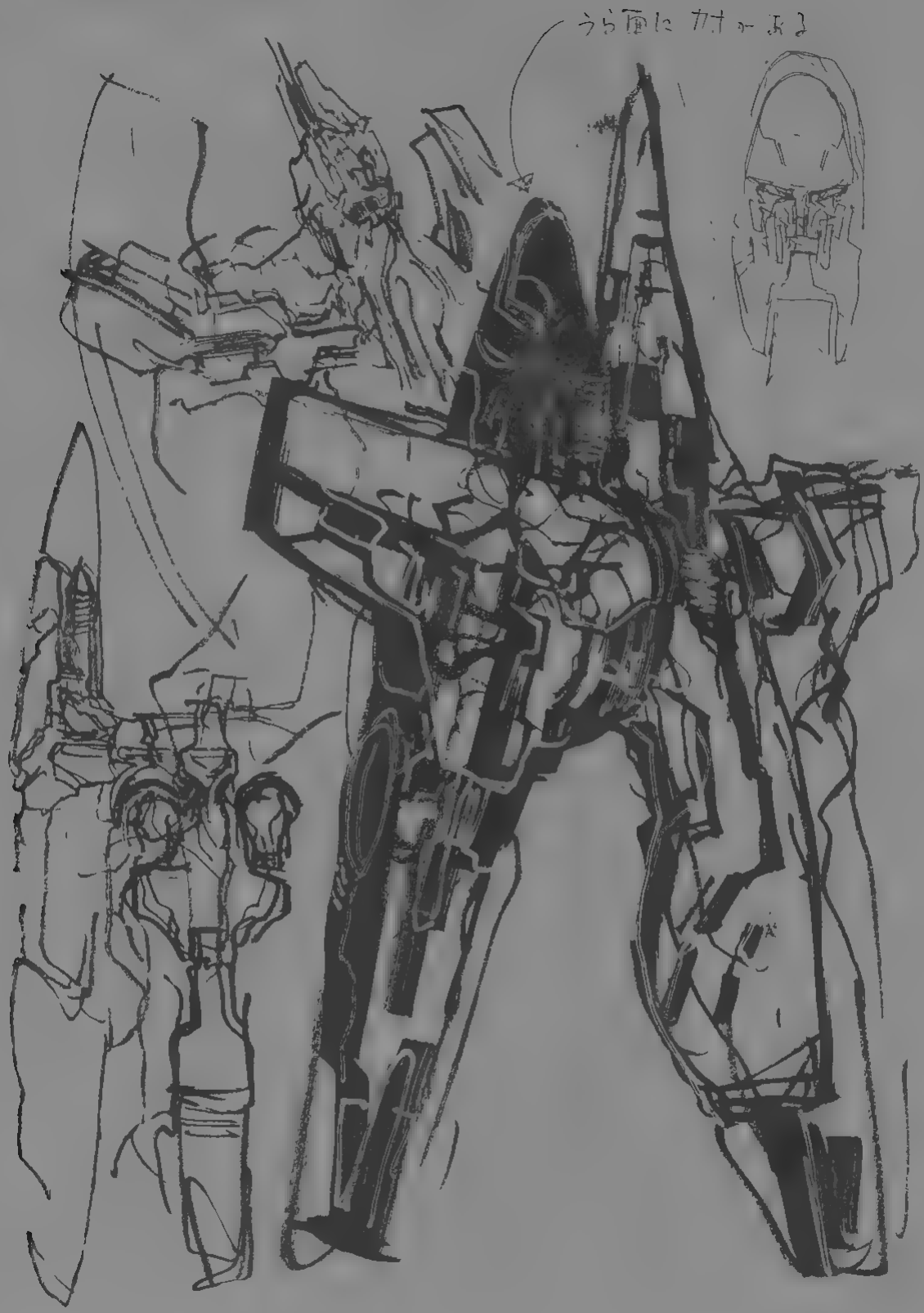




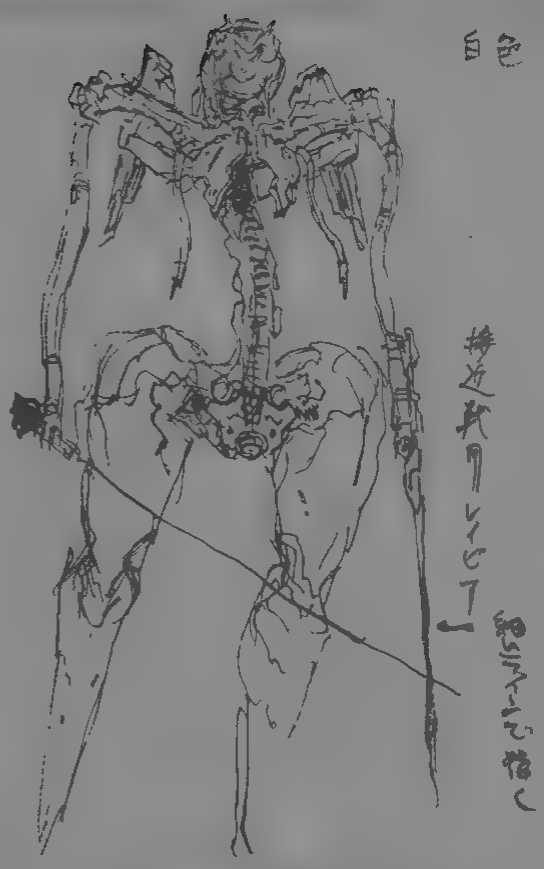


Tyrant

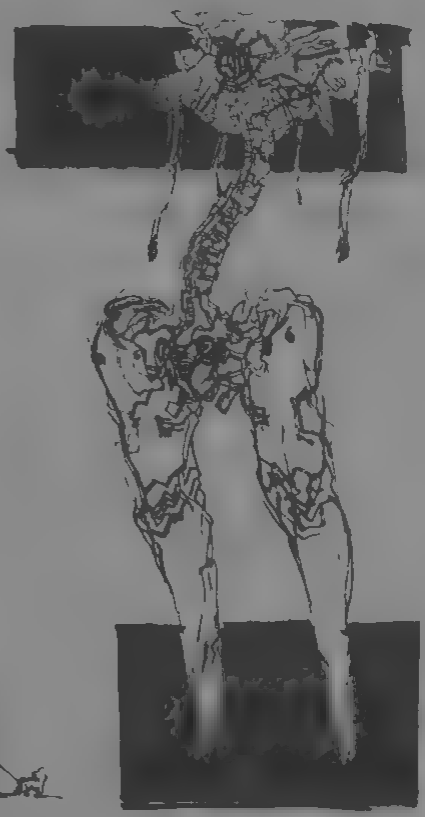
MECHANICS 1



Nebula

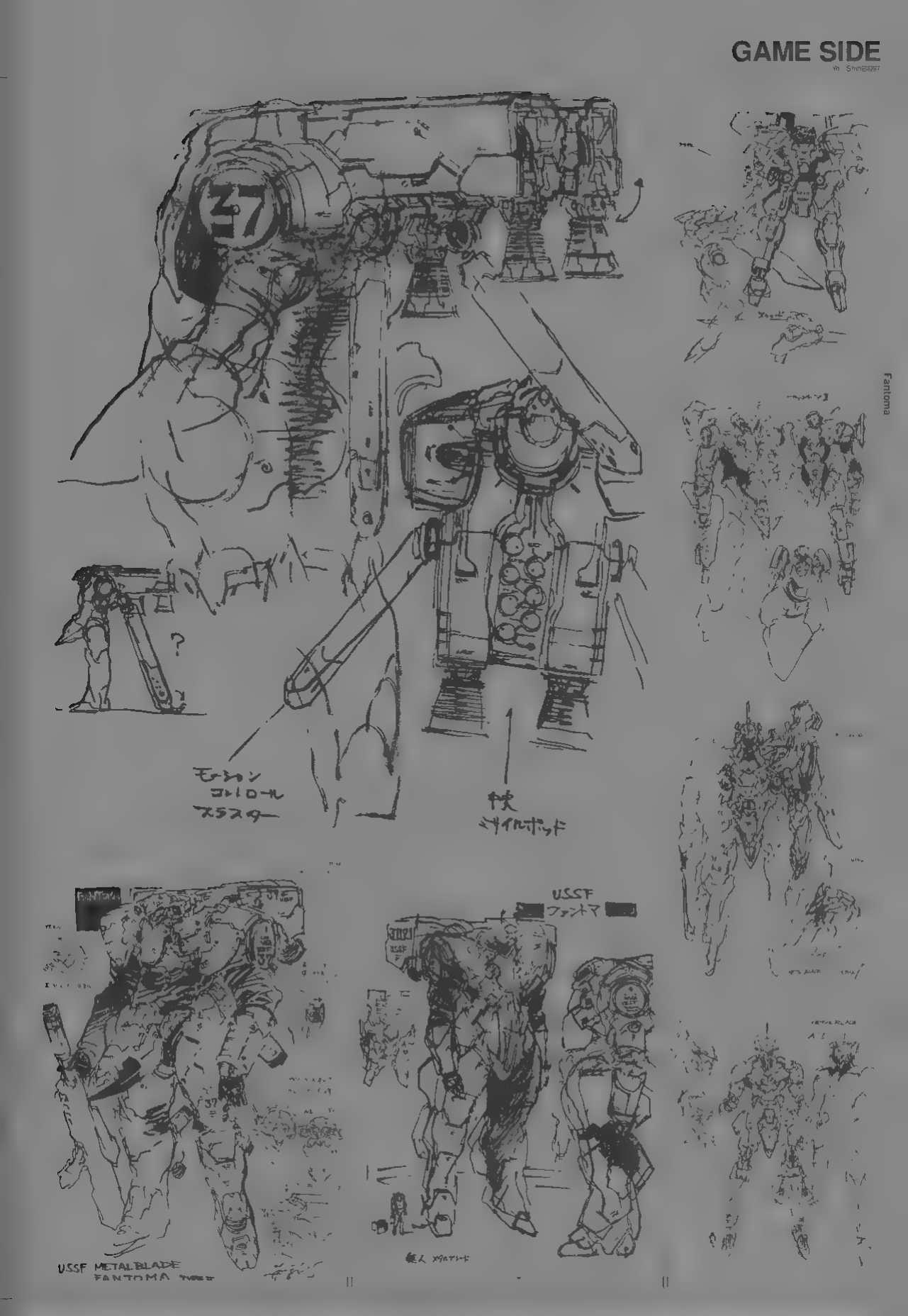


Raptor

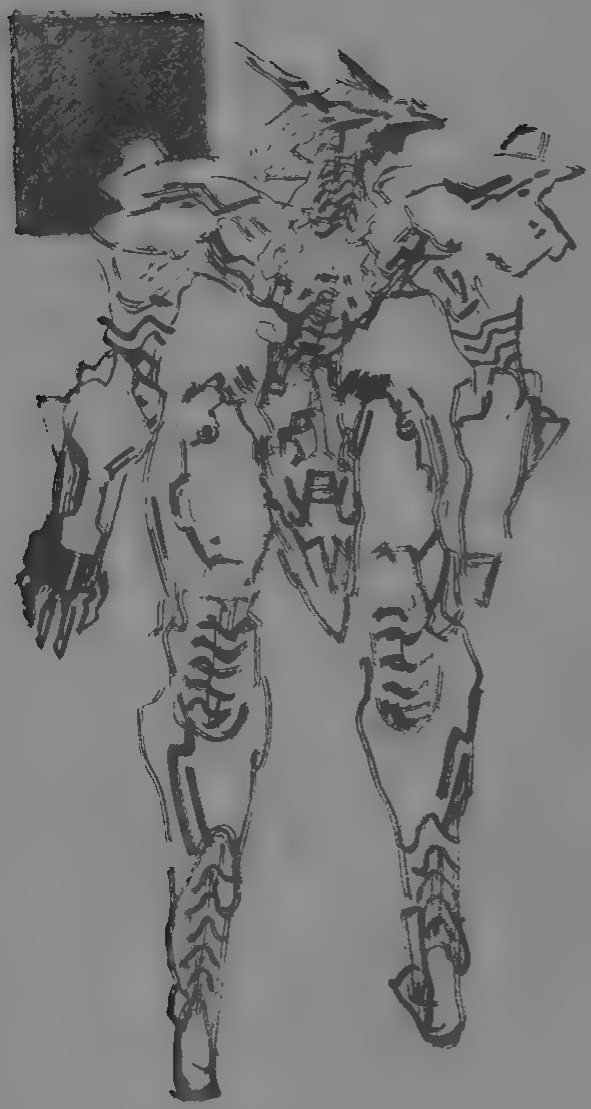


MECHANICS 1

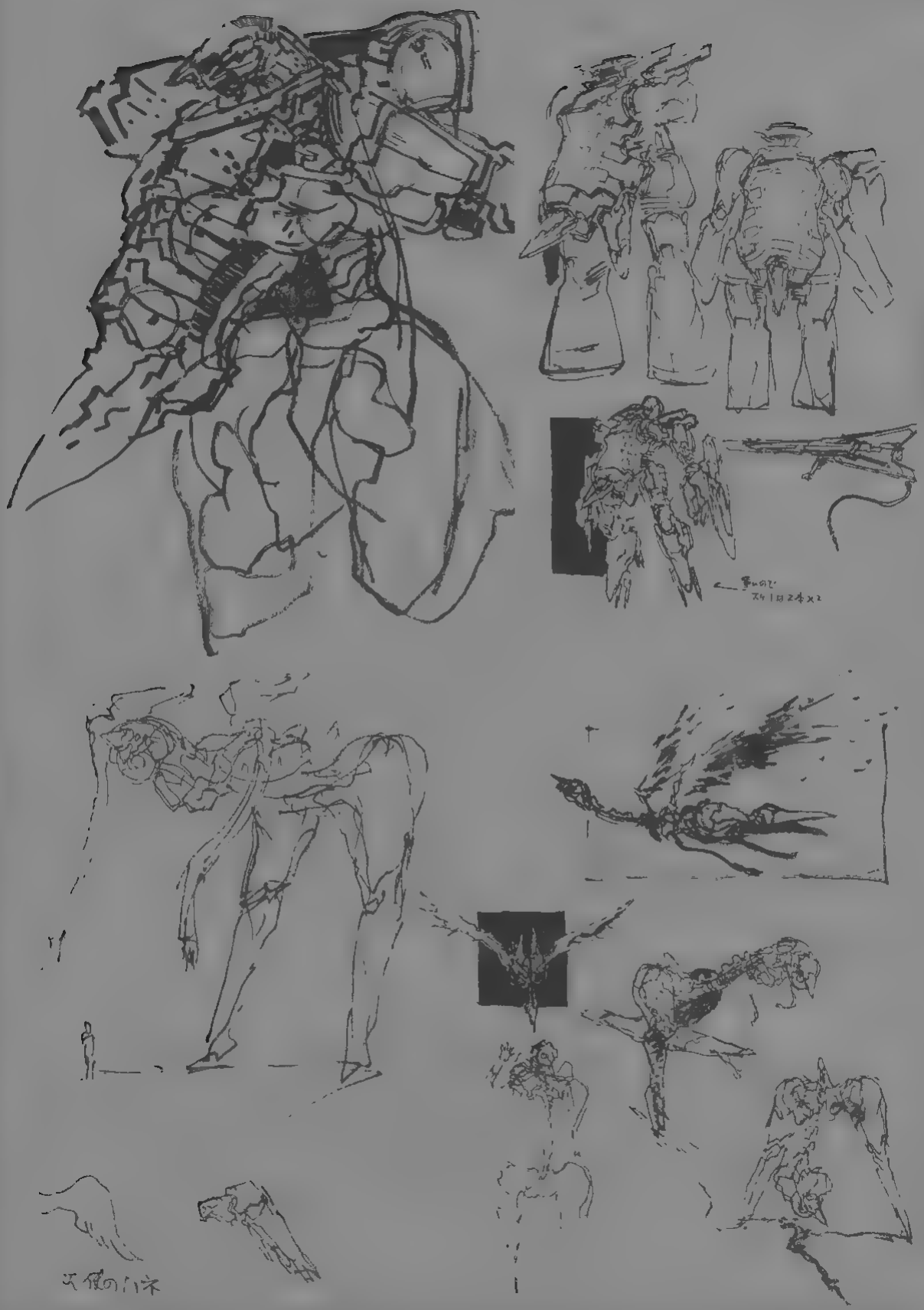
Fantoma


37
モーション
コントロール
スラスター
中枢
ミサイルポッド
USSF
ファントマ
USSF METAL BLADE
FANTOMA

MECHANICS 1

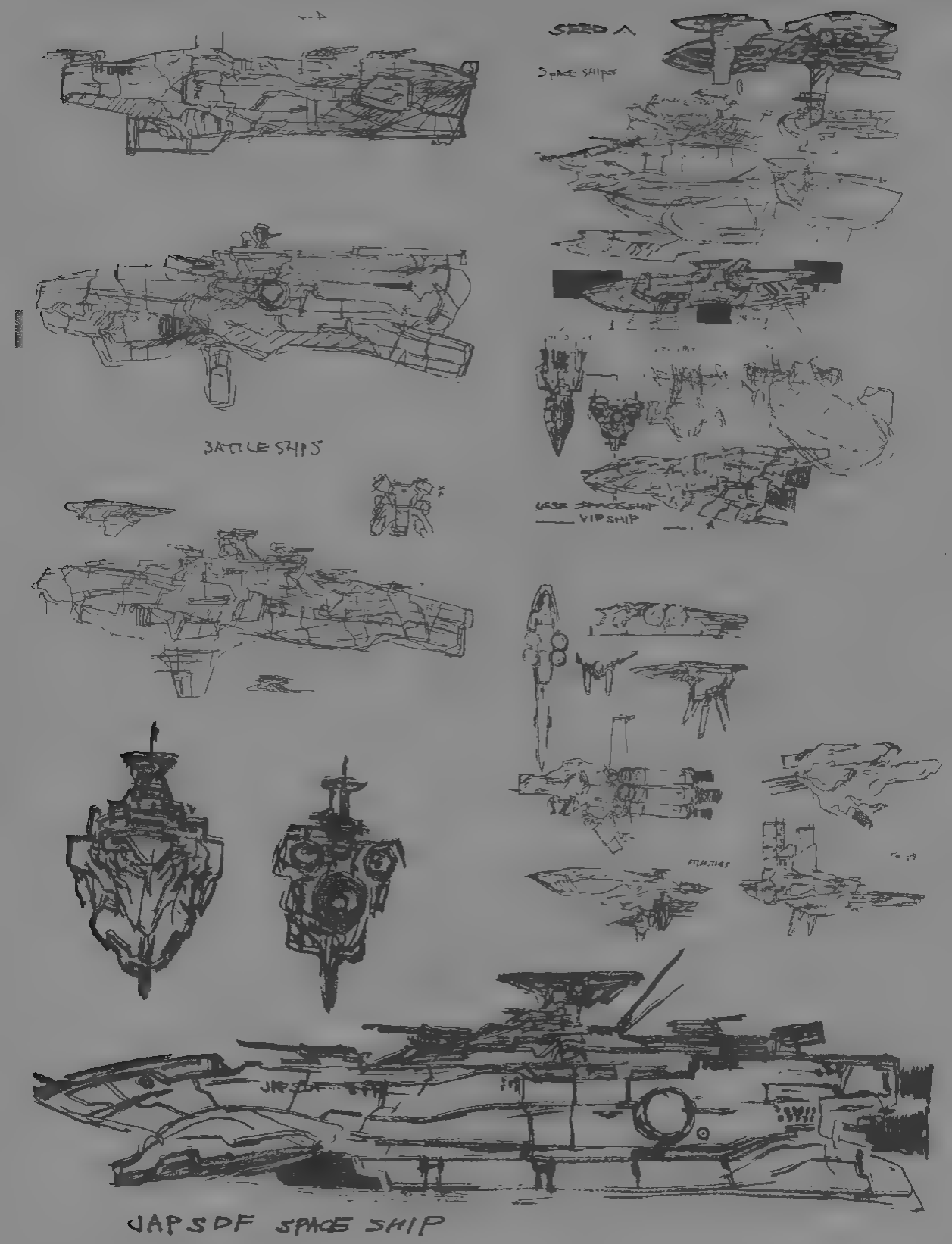


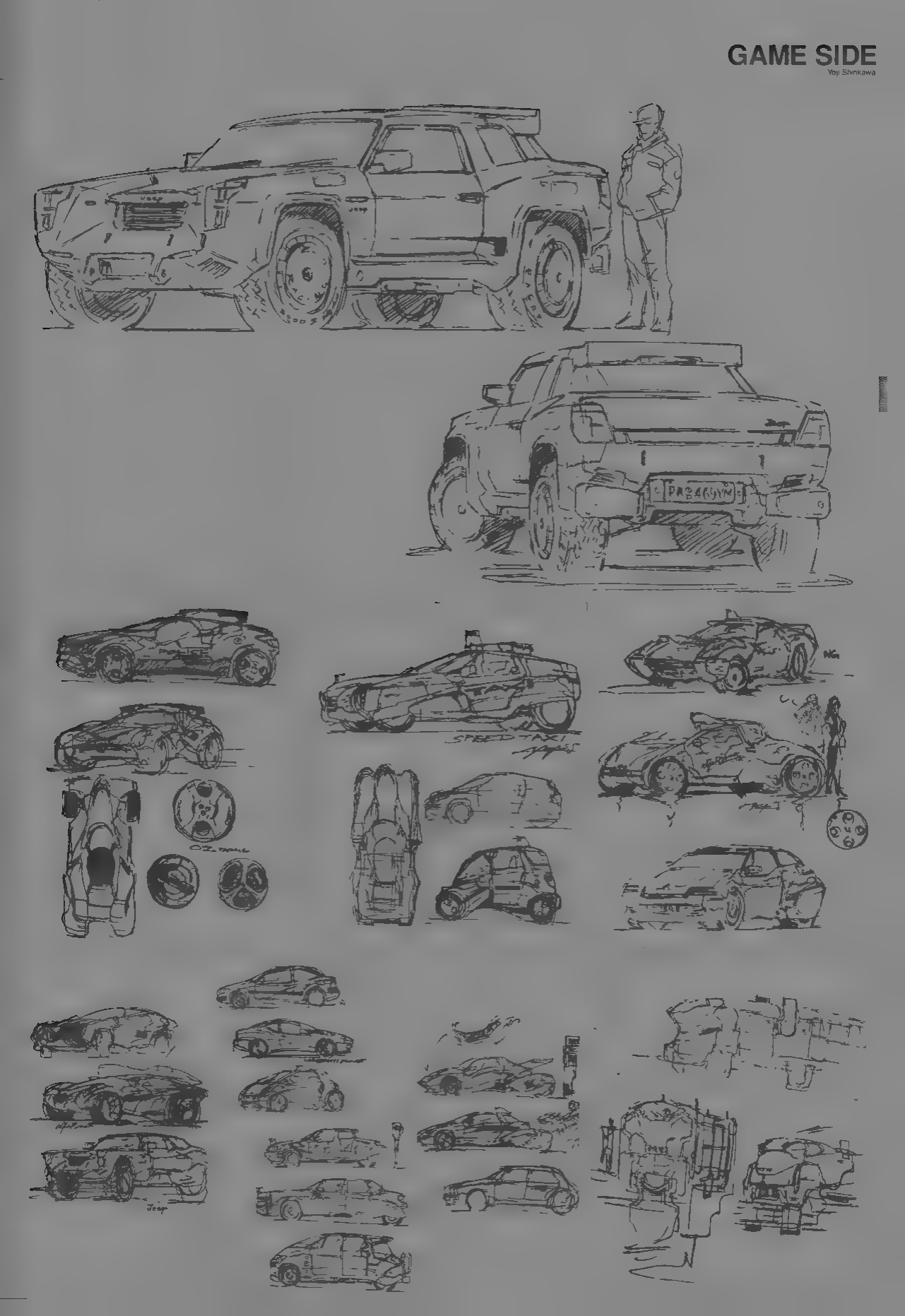
Early Mechanics



Early Mechanics

MECHANICS 1




SPEED TAXI
Jeep

MECHANICS 2

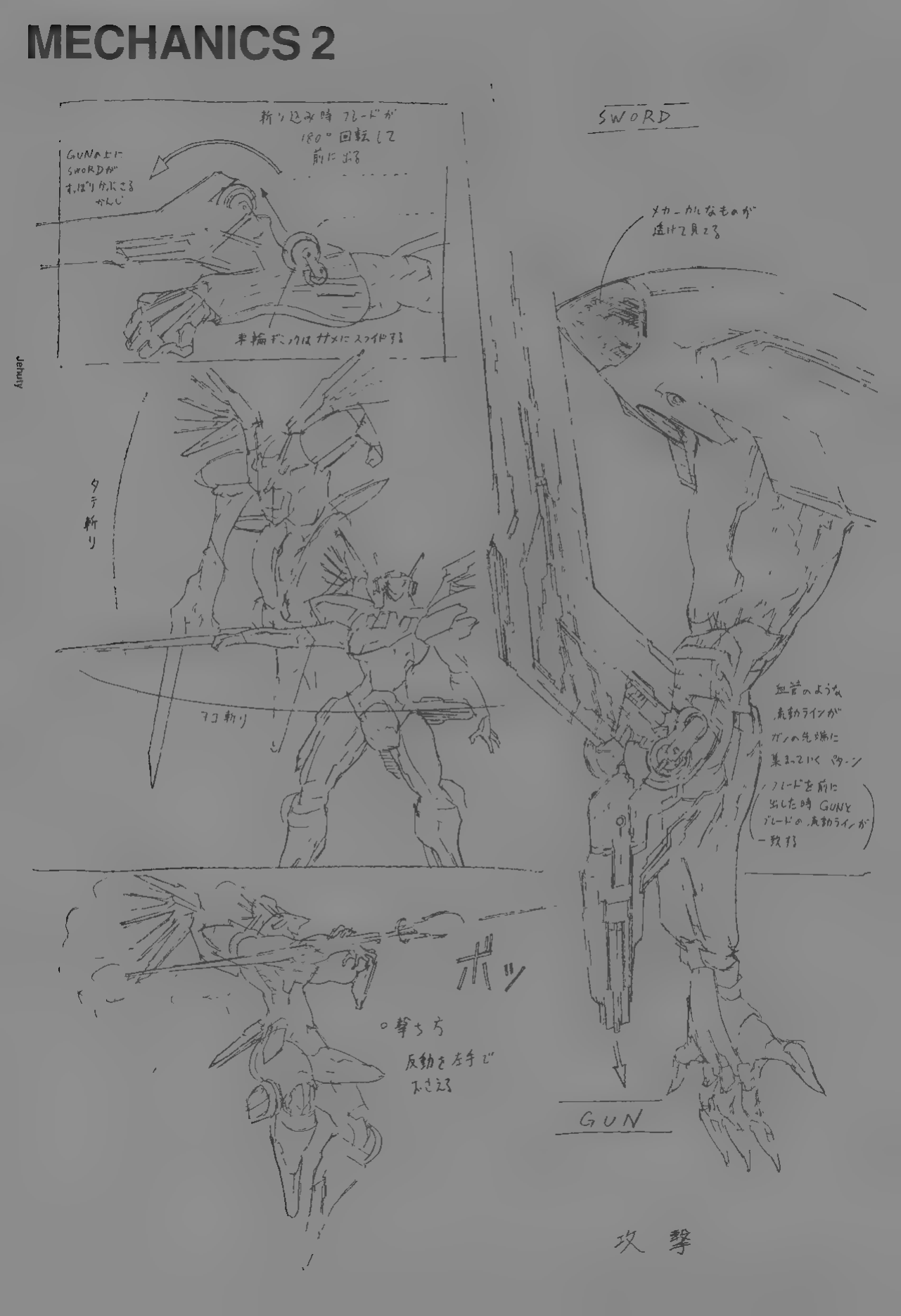
GAME SIDE

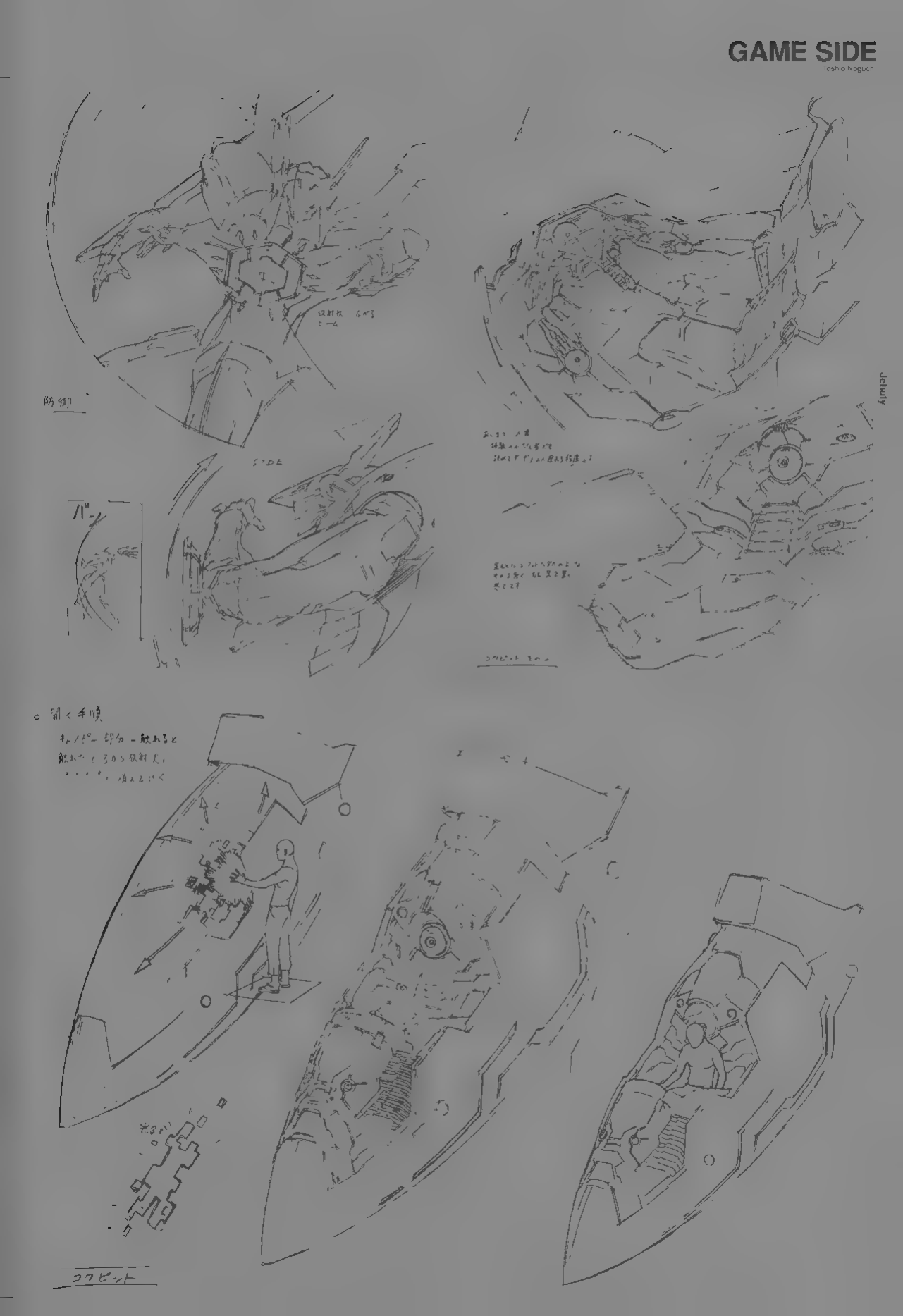
MECHANICS 2

Ayruar

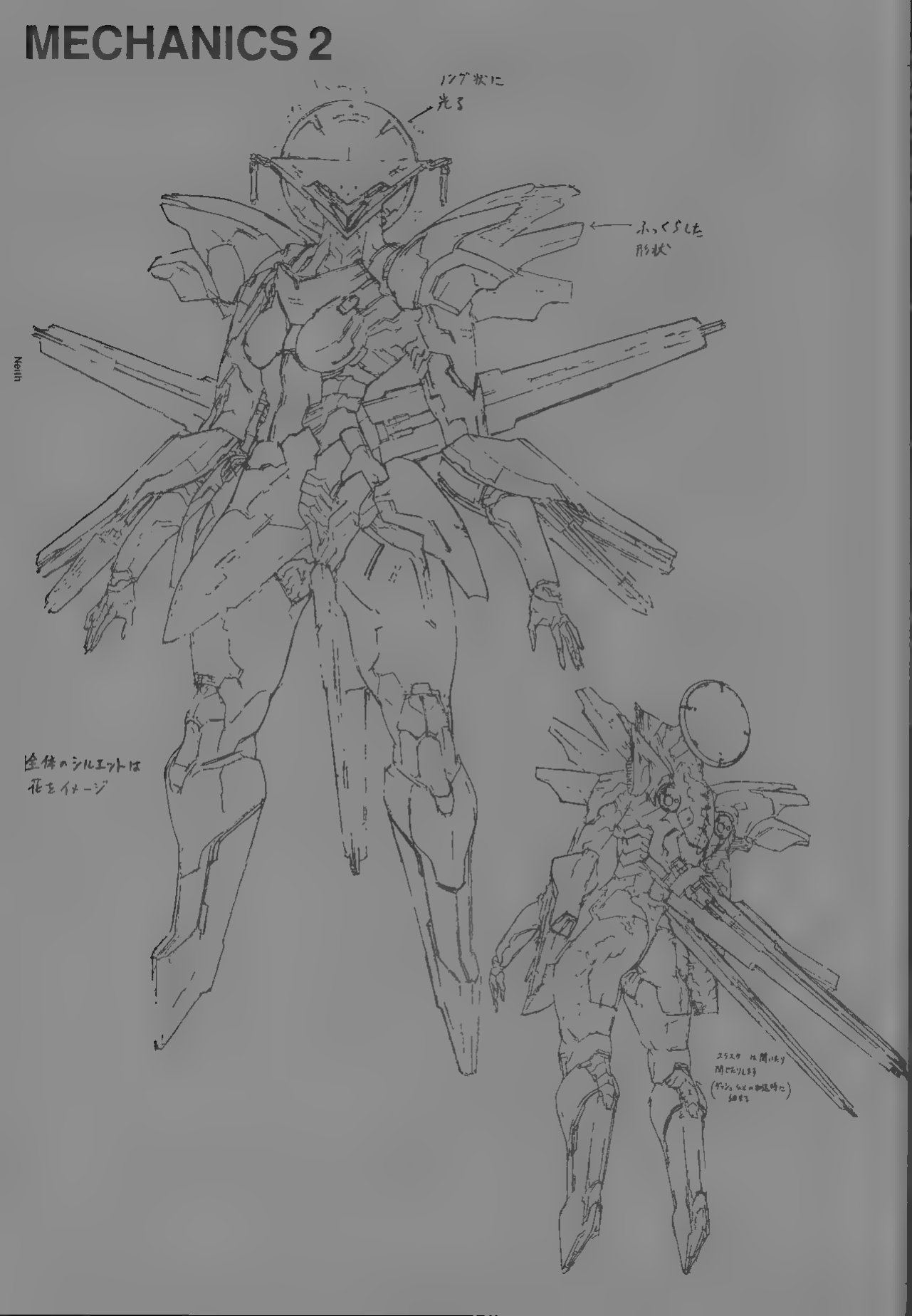
SIDE
FRONT
REAR

MECHANICS 2

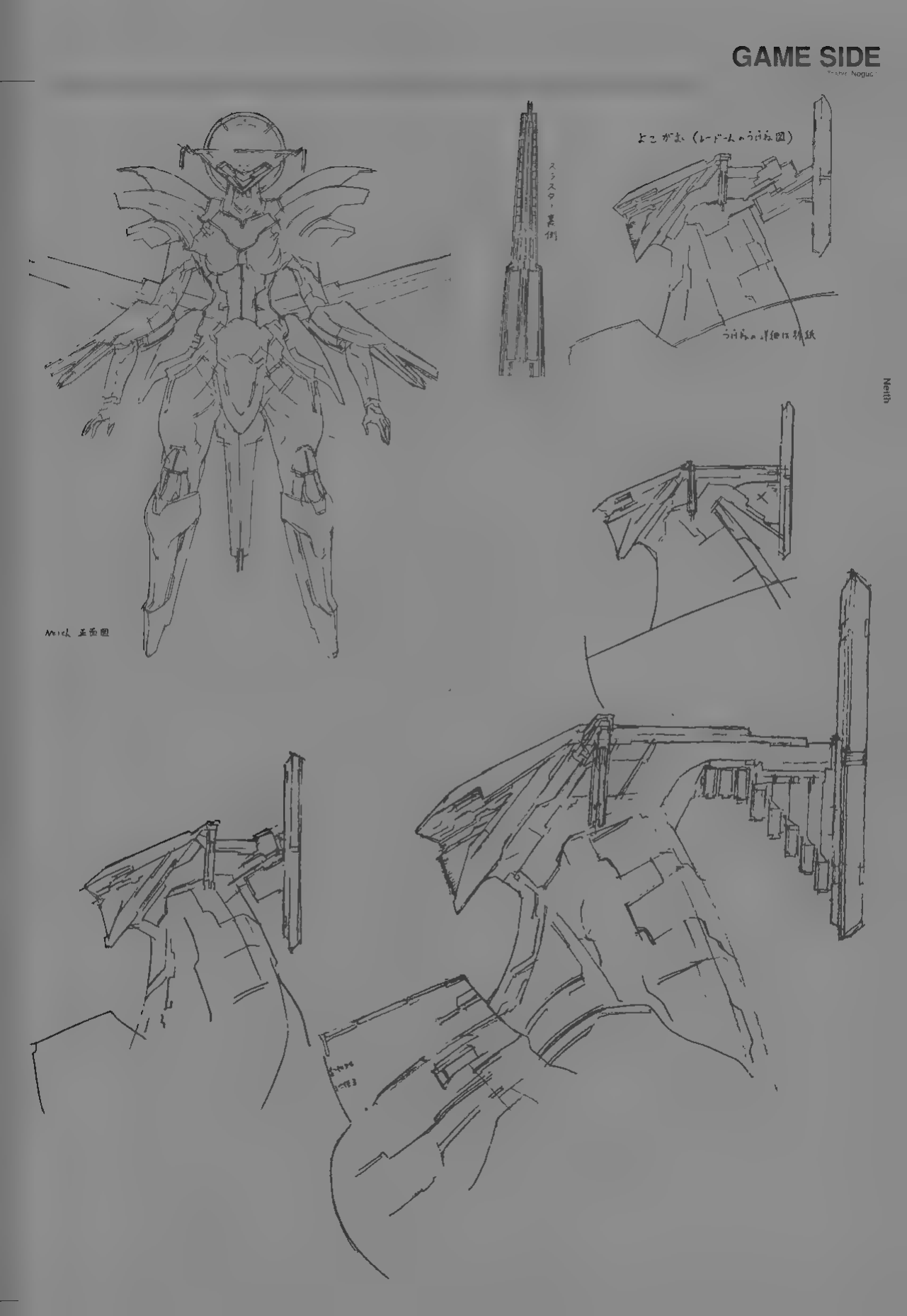

SWORD
斬り込み時 ブレードが
180° 回転して
前に出る
GUN上に
SWORDが
すぼりかぶさる
かんじ
半輪ずつはナナメにスライドする
メカーかんなものが
透けて見える
タテ斬り
ヨコ斬り
血管のような
反動ラインが
ガンの先端に
集まっていく パターン
(ブレードを前に
出した時 GUNと
ブレードの 反動ラインが
一致する)
ボッ
○撃ち方
反動を左手で
ふさえる
GUN
攻撃


防御
SIDE
バー
コクピット
○ 開く手順
コクピット

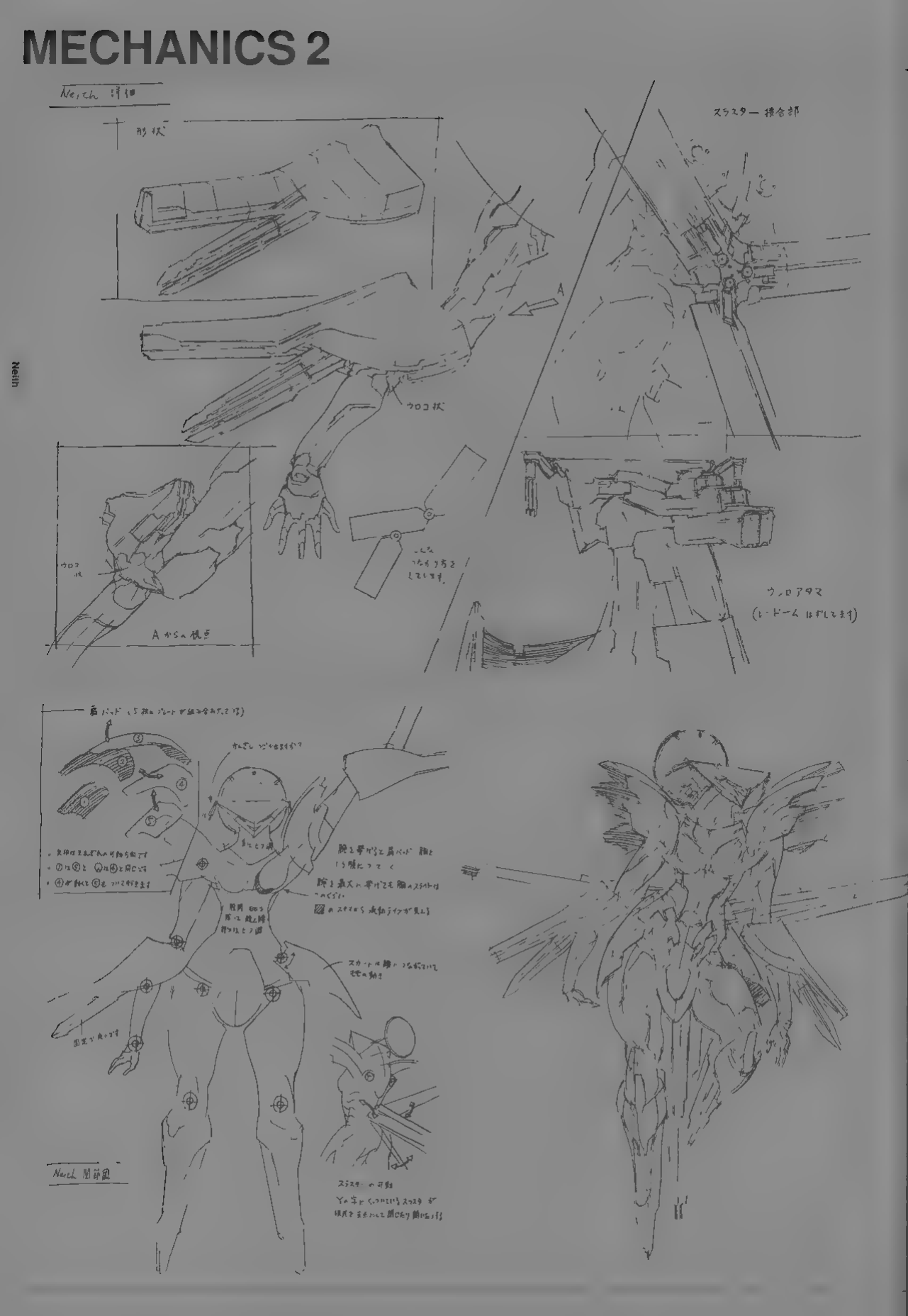
MECHANICS 2



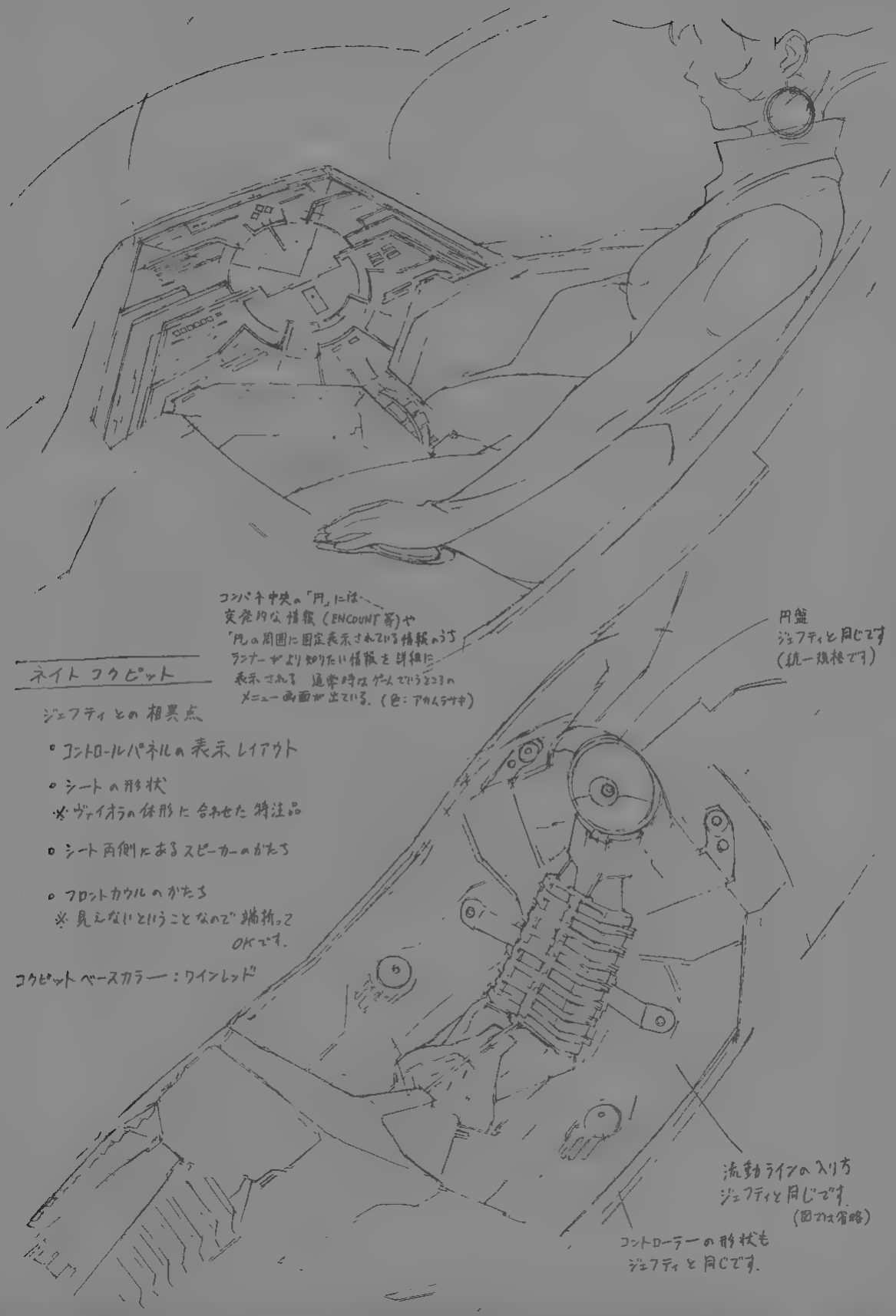
Neilh


Mick 正面図
スラスター裏側
よこがお（レーダームのうけね図）
うけねの詳細は別紙

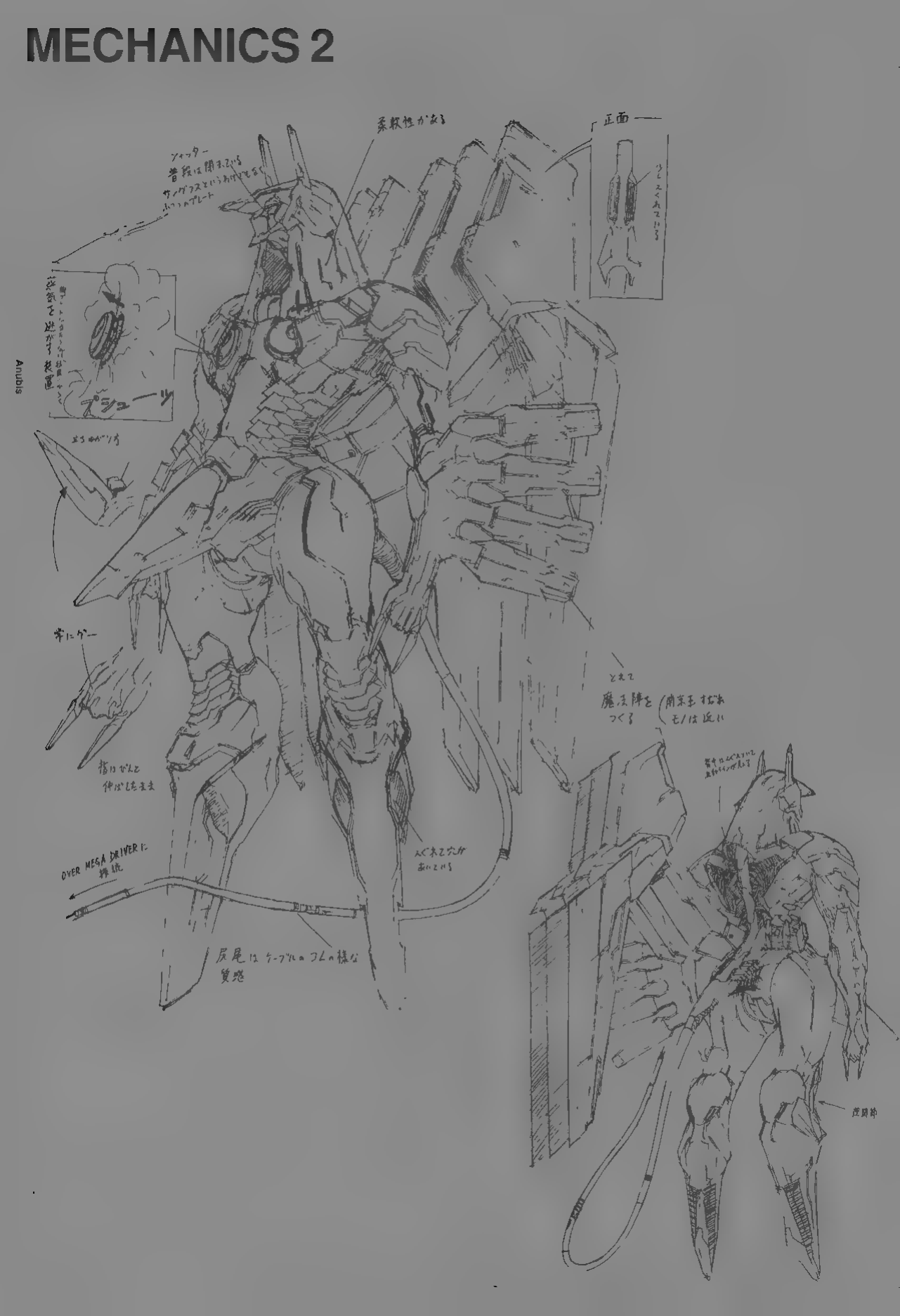
MECHANICS 2



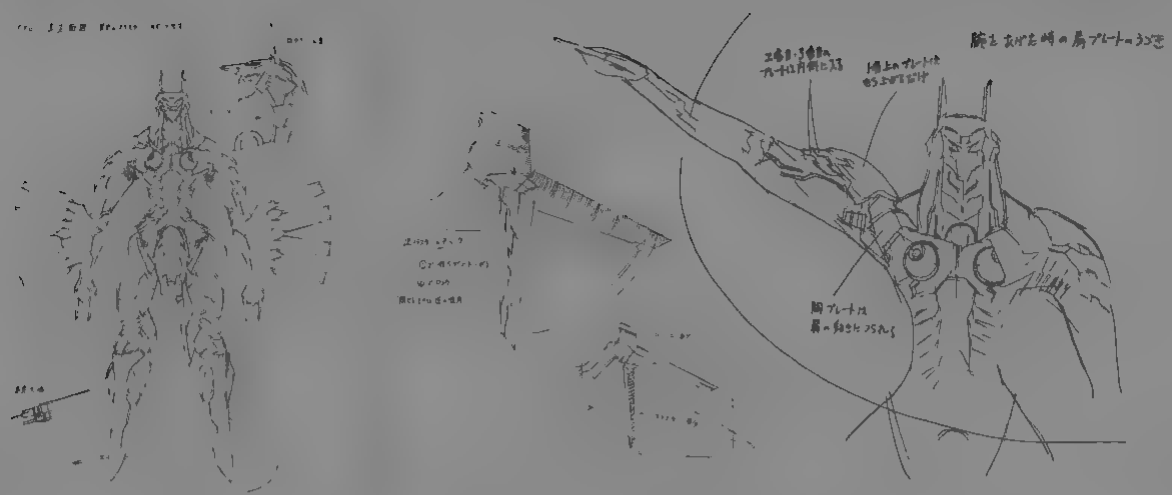
Neith

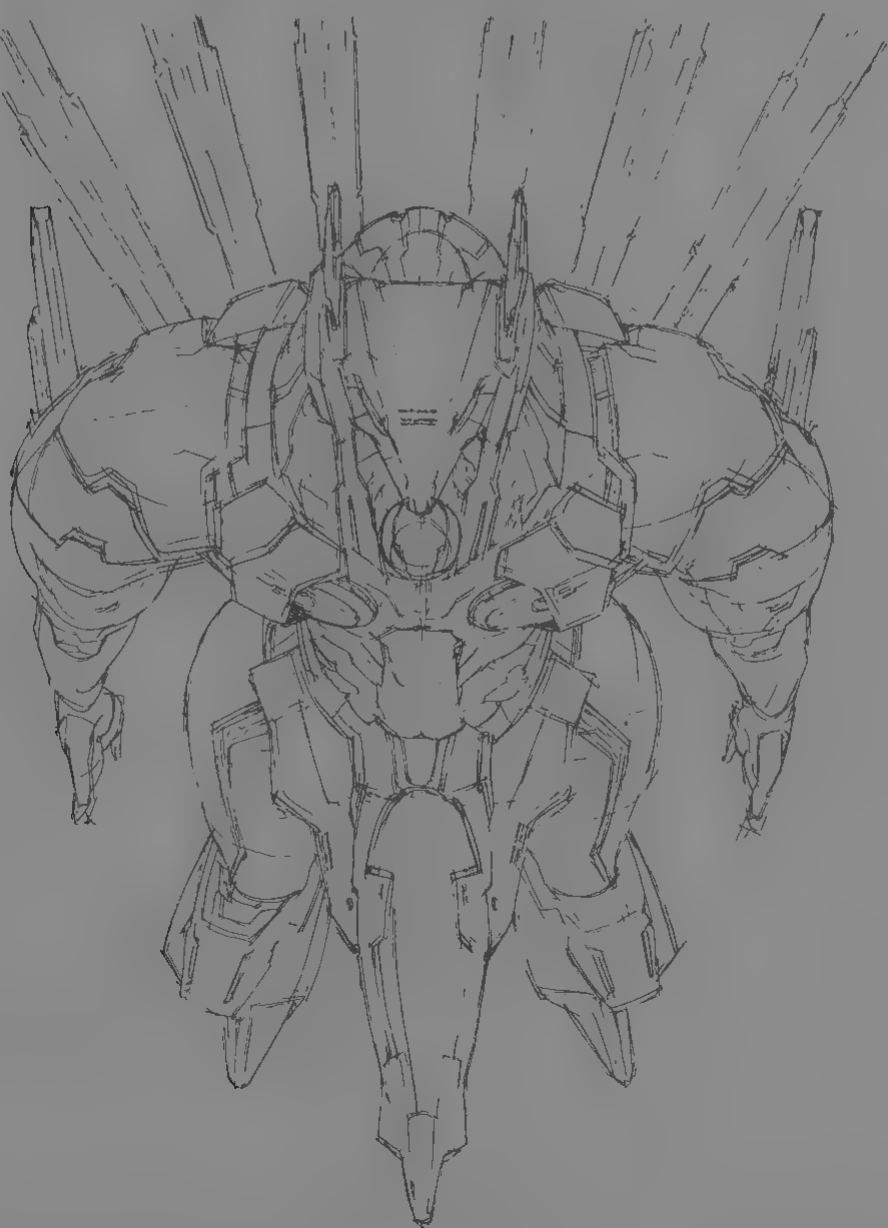

コンパネ中央の「円」には、
突発的な情報（ENCOUNT等）や
「円」の周囲に固定表示されている情報のうち
ランナーがより知りたい情報を詳細に
表示される 通常時はゲームでいうところの
メニュー画面が出ている。（色：アカムラサキ）
円盤
ジェフティと同じです
（統一規格です）
ネイトコクピット
ジェフティとの相異点
・コントロールパネルの表示レイアウト
・シートの形状
※ヴァイオラの体形に合わせた特注品
・シート両側にあるスピーカーのかたち
・フロントカウルのかたち
※見えないということなので端折ってOKです。
コクピットベースカラー：ワインレッド
流動ラインの入り方
ジェフティと同じです
（図では省略）
コントローラーの形状も
ジェフティと同じです。

MECHANICS 2



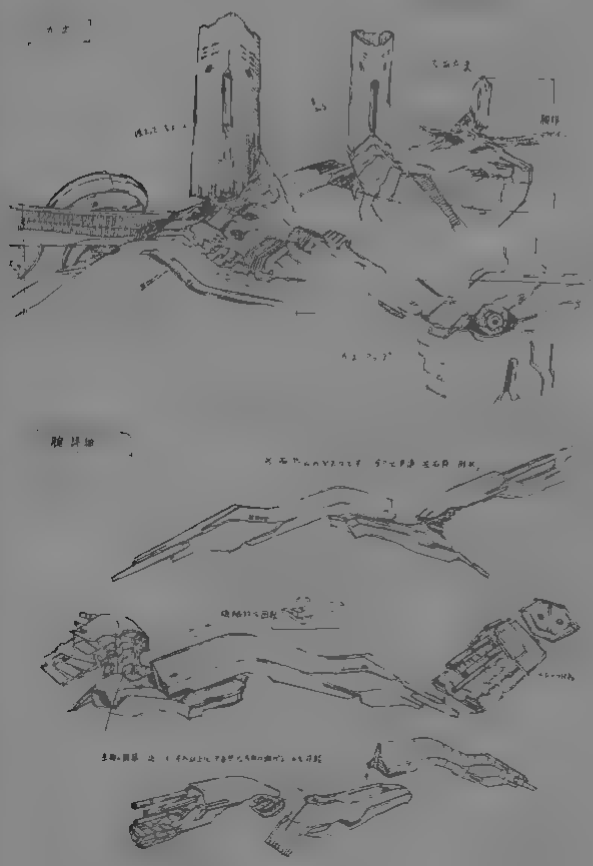
Anubis



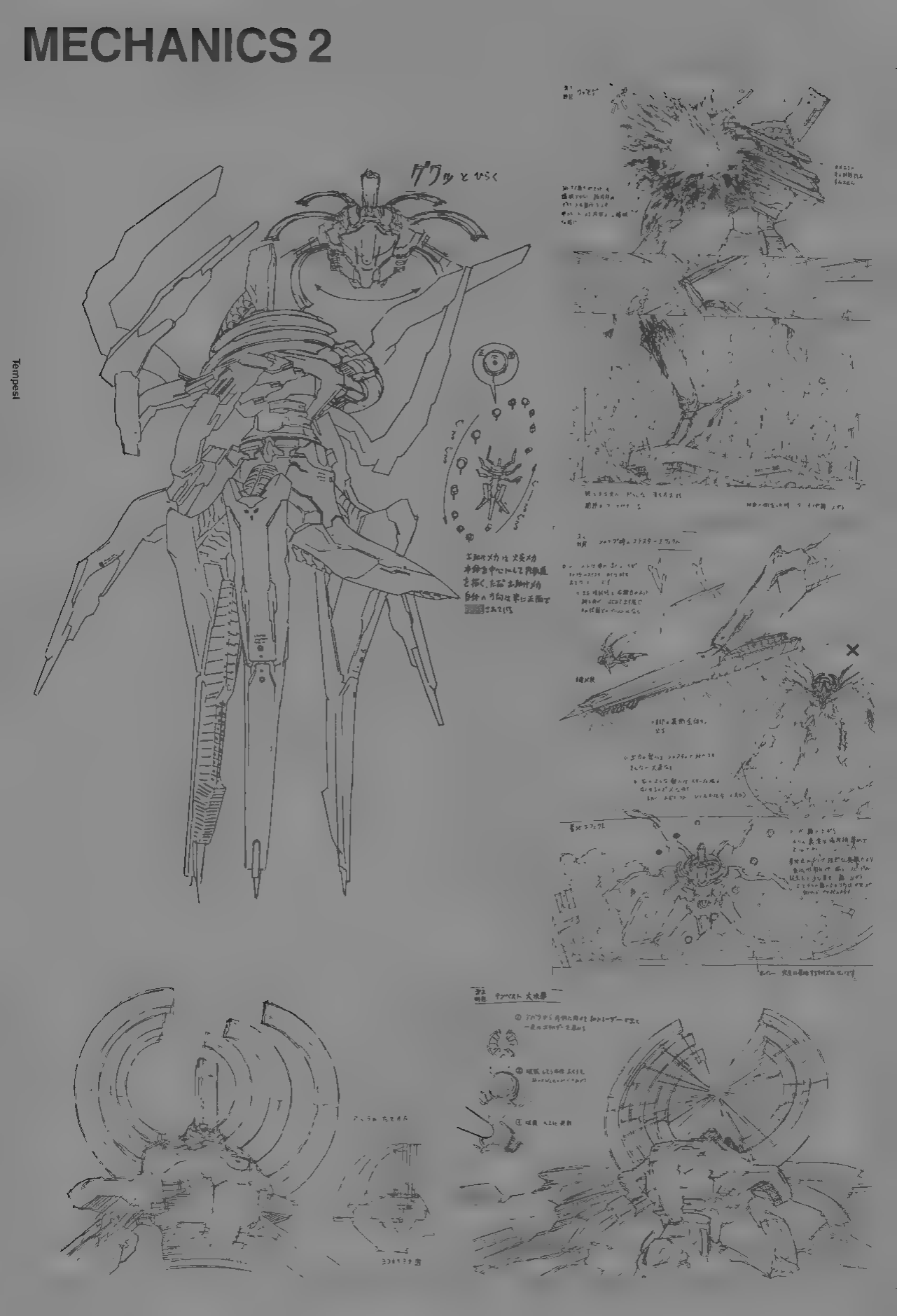


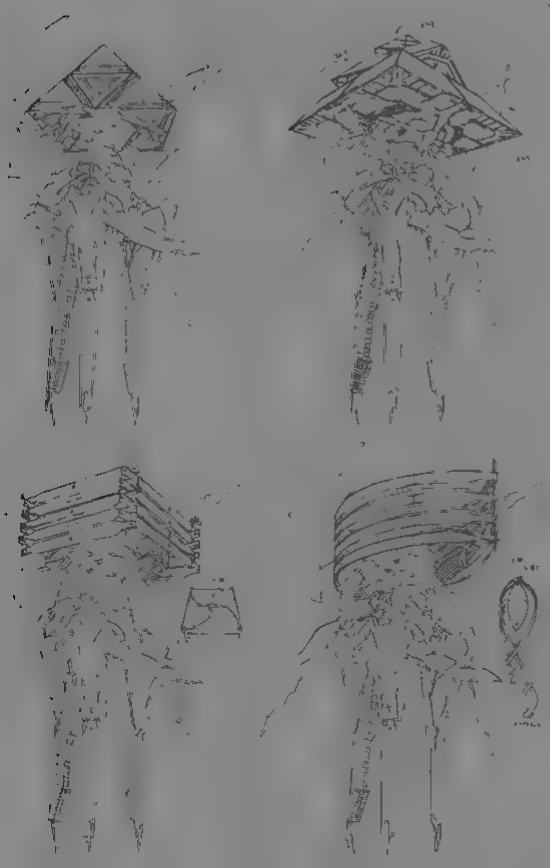
Anubis

MECHANICS 2



MECHANICS 2

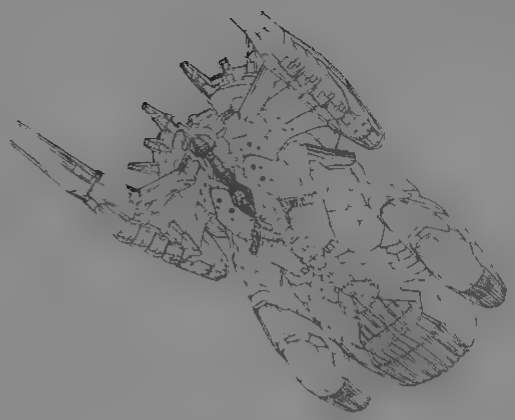


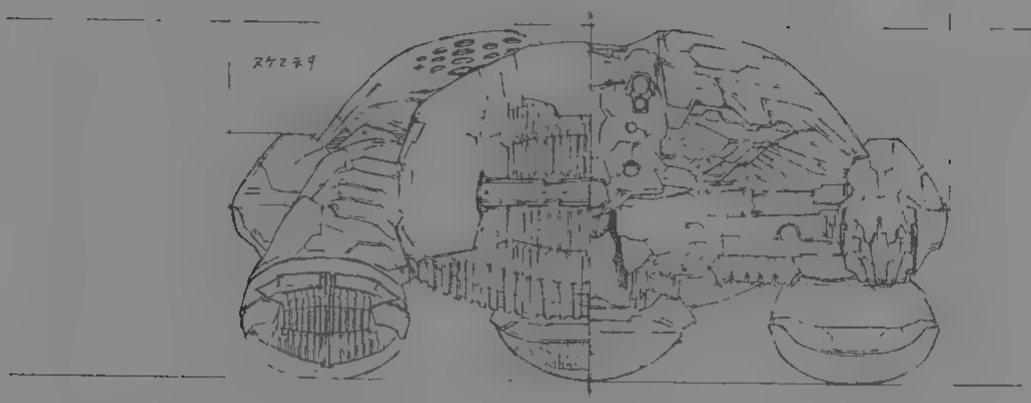


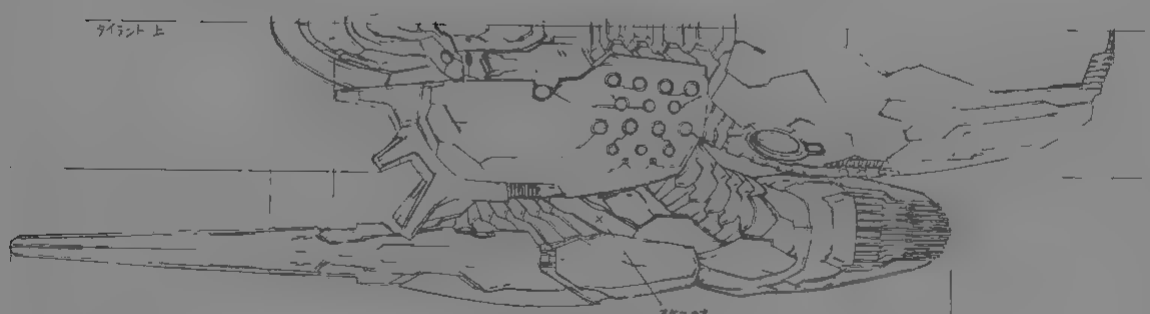
Tempest

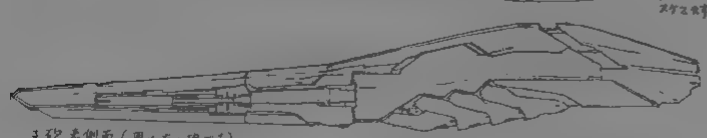
MECHANICS 2

Tyrant

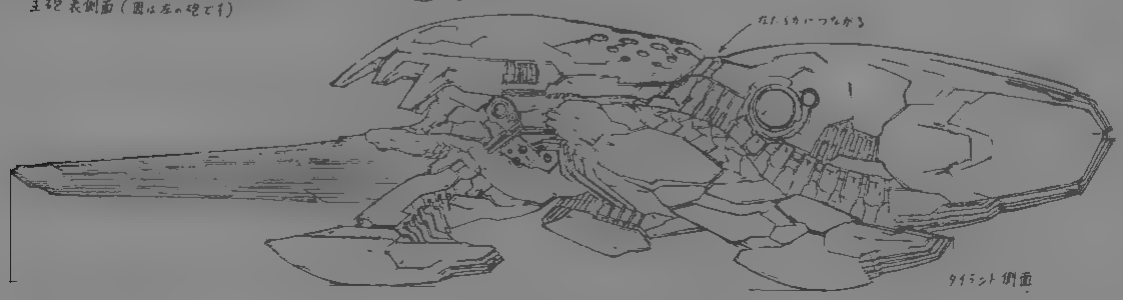




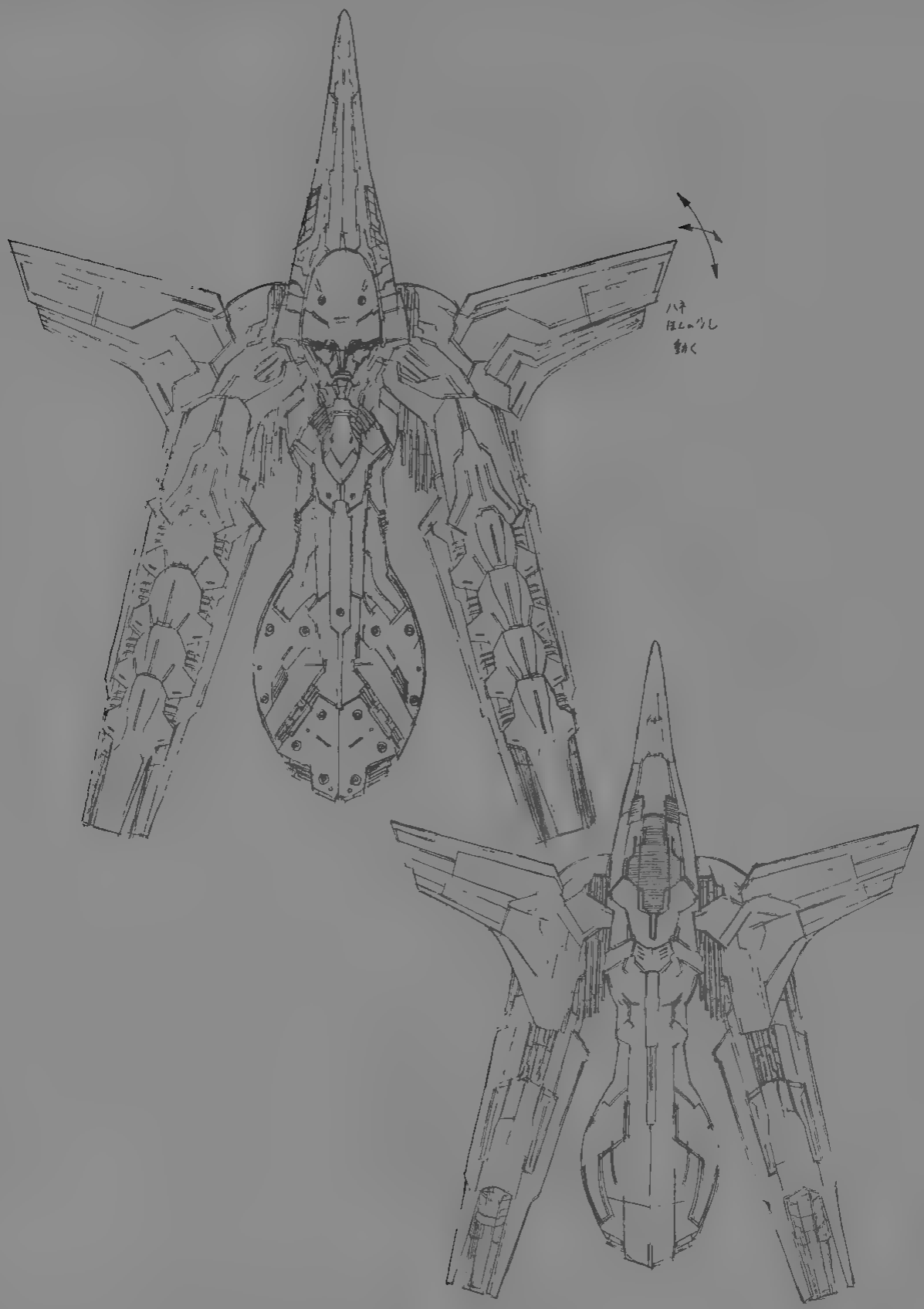




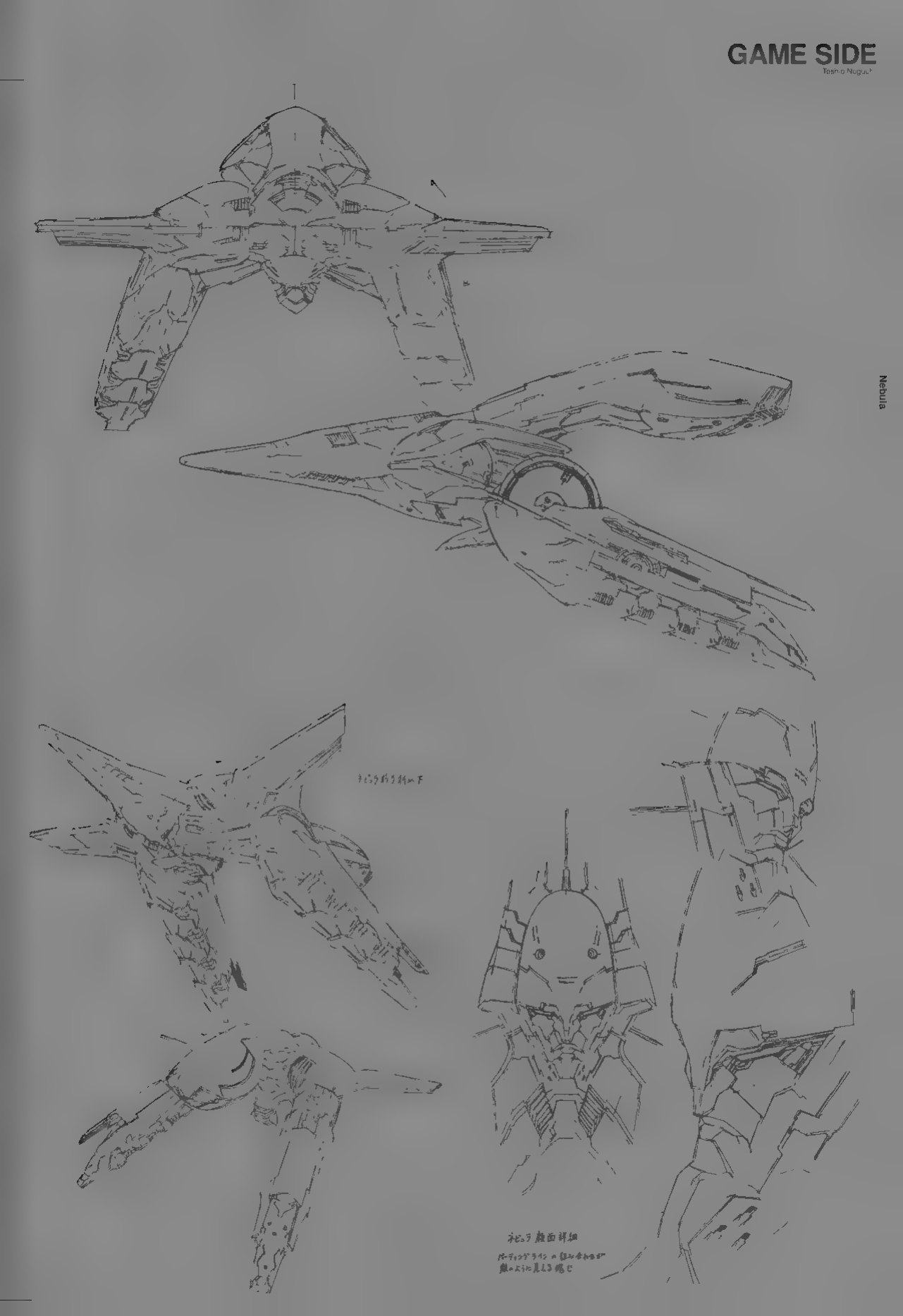
主砲表側面（図は左の砲です）



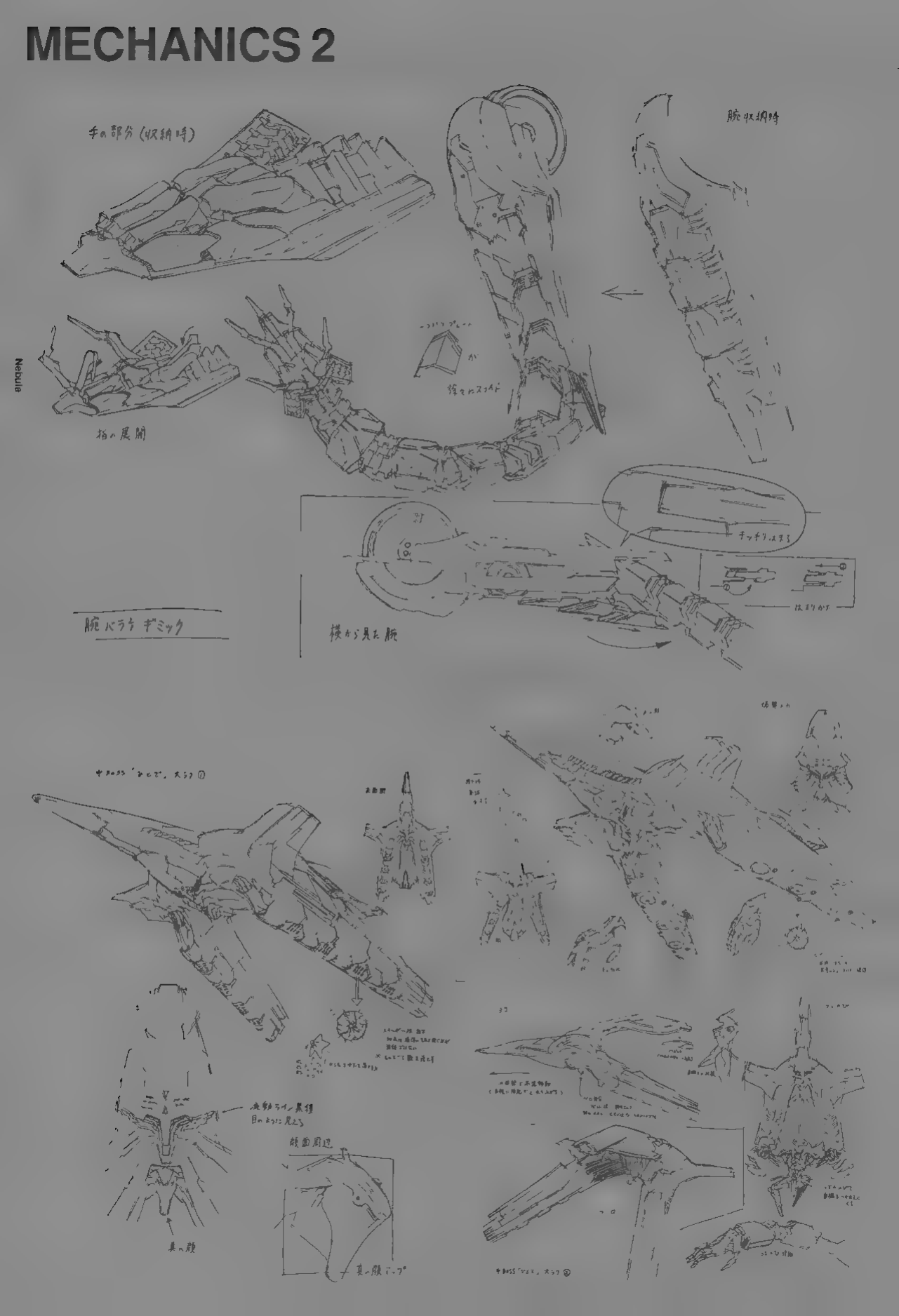
MECHANICS 2



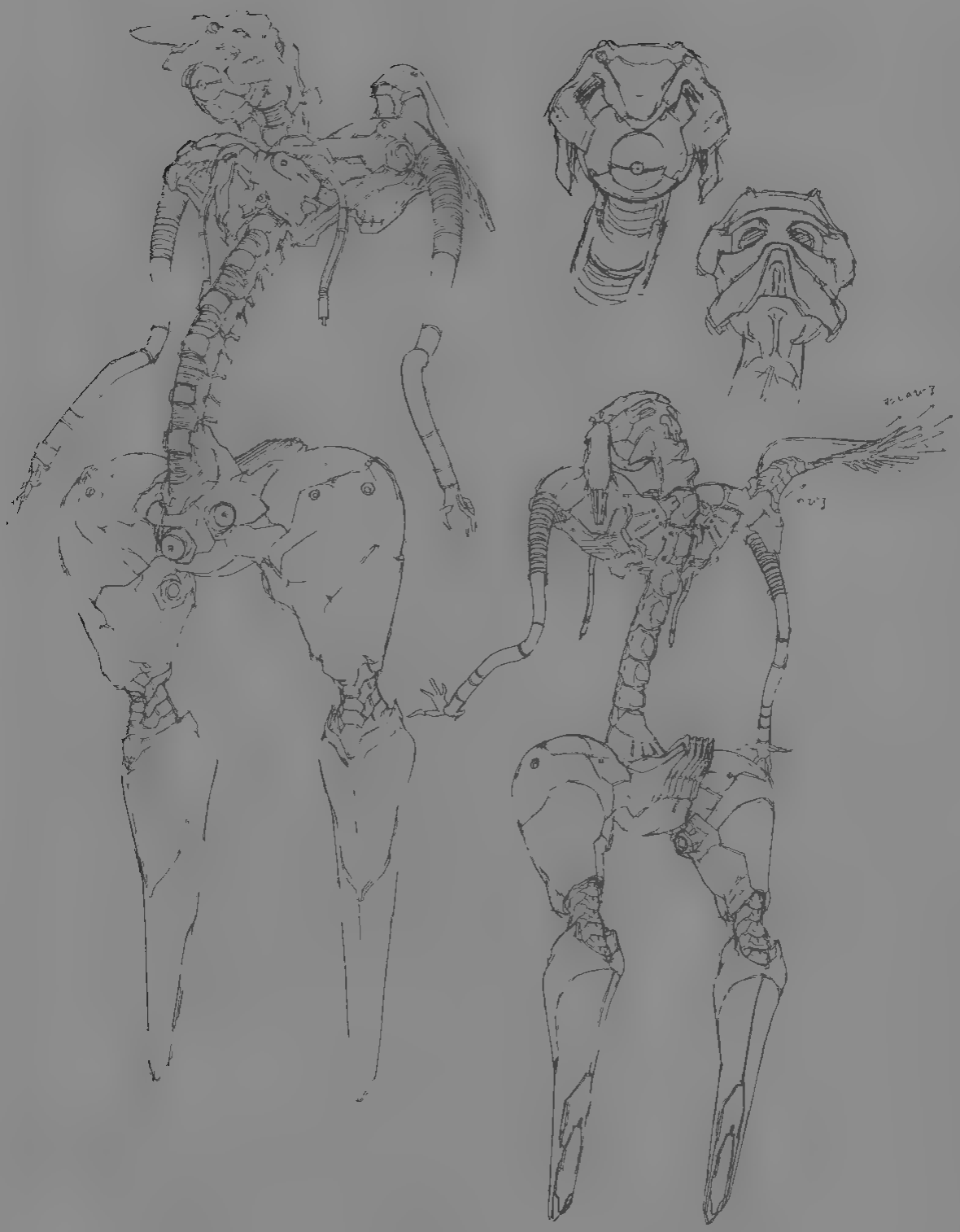
Nebula


ネビュラ 顔面詳細

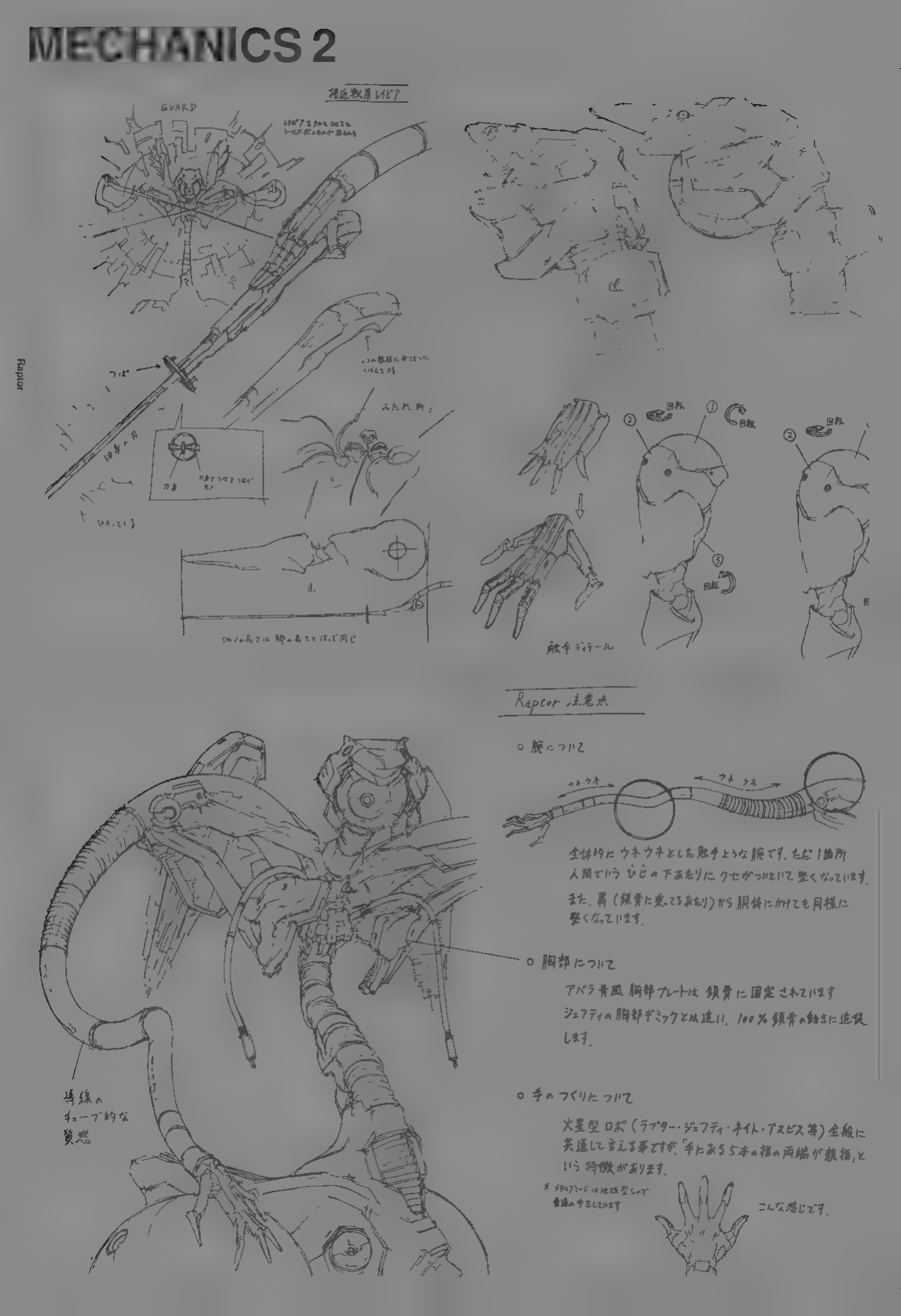
MECHANICS 2



Nebula

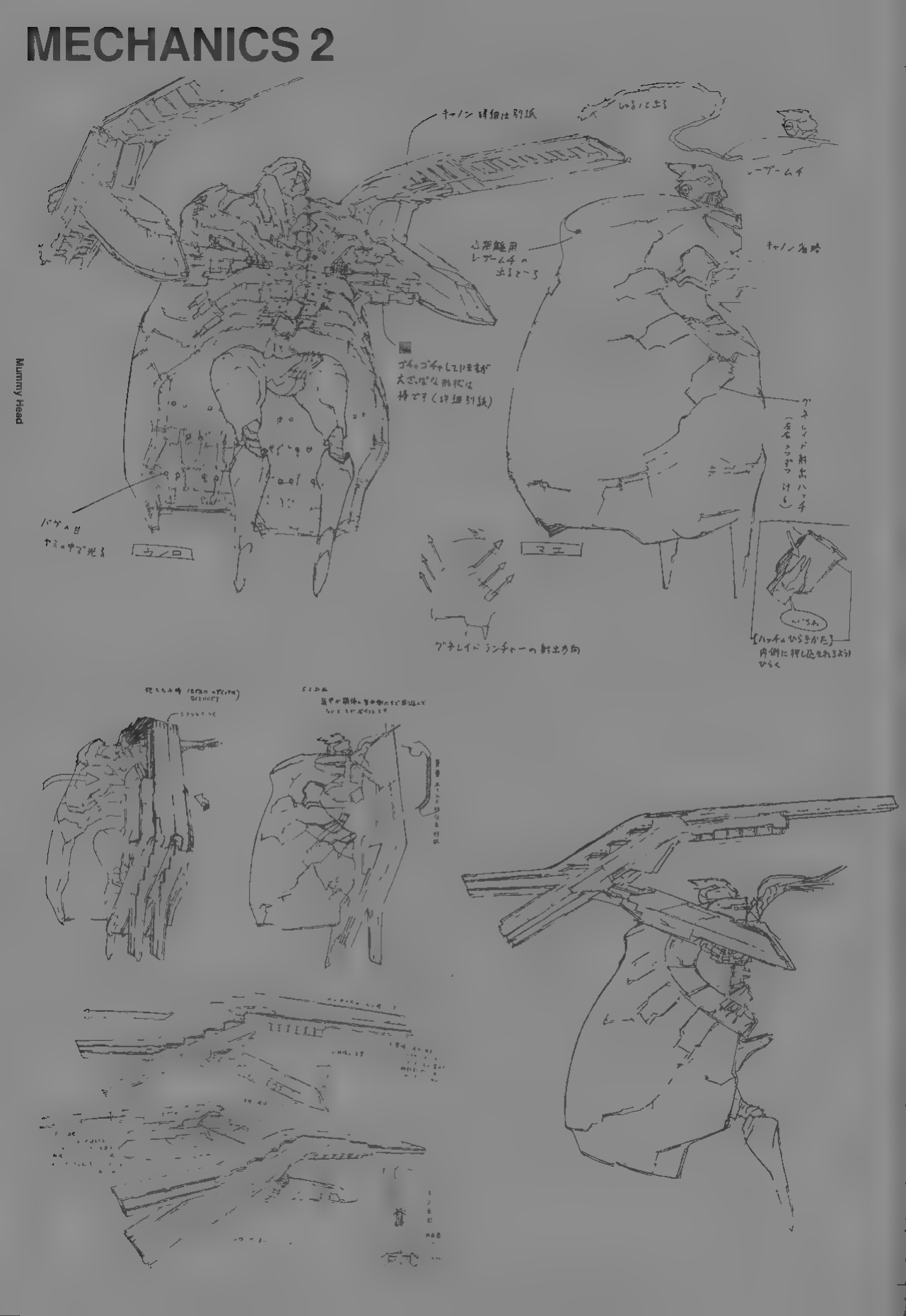


Raptor

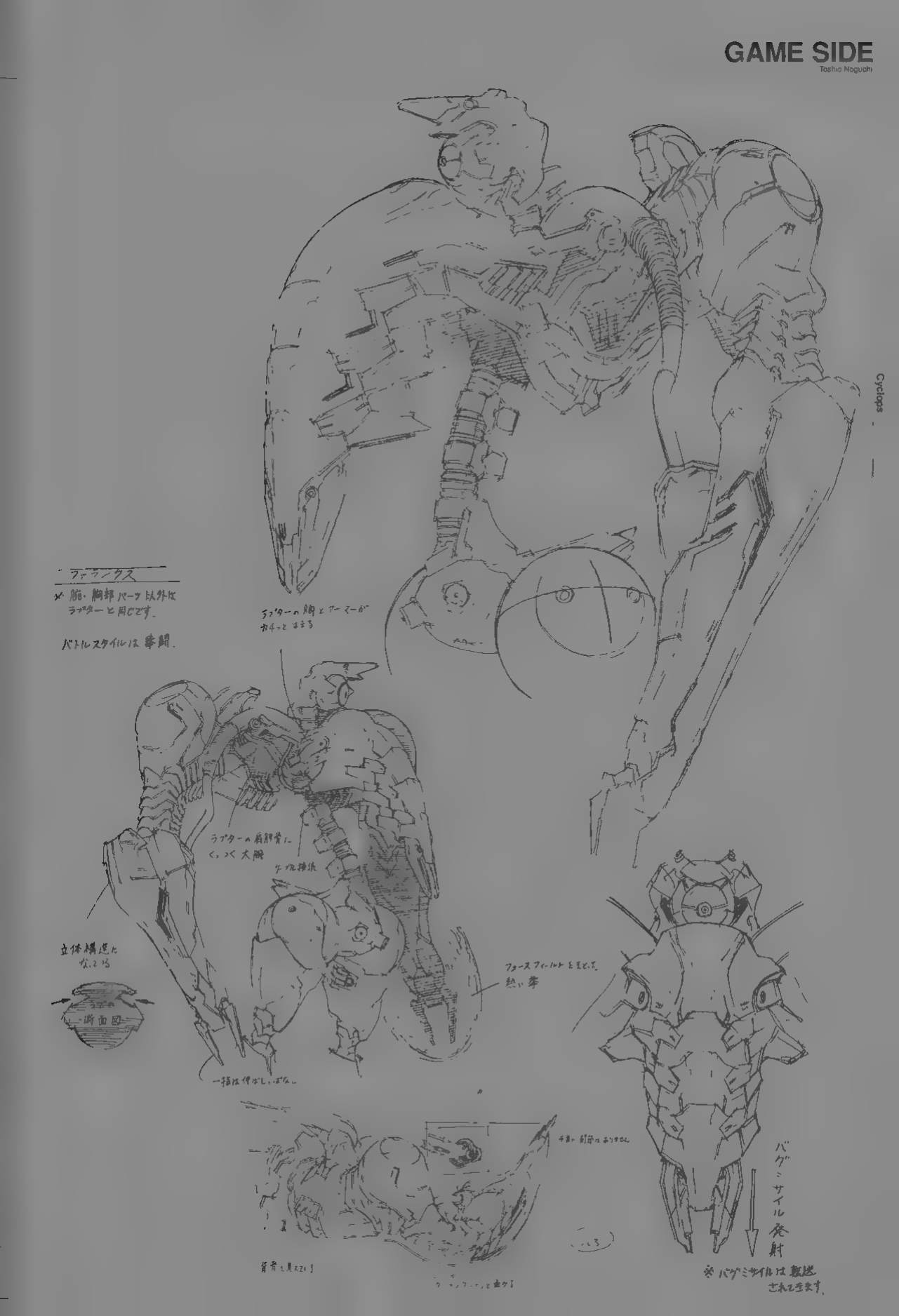

GUARD
つば
みたれ刃
刀身
刀身とつばをつなぐ
ピン
ひかえる
地ノ上長さは 柄の長さとほぼ同じ
触手ディテール
Raptor 注意点
○ 腕について
ウネウネ
ウネ ウネ
全体的にウネウネとした触手ような腕です。ただ1箇所
人間でいう ひじの下あたりに クセがついていて 堅くなっています。
また、肩（鎖骨に乗っているあたり）から 胴体にかけても同様に
堅くなっています。
○ 胸部について
アバラ骨風 胸部プレートは 鎖骨に固定されています
ジェフティの胸部ギミックとは違い、100％ 鎖骨の動きに追従
します。
導線の
チューブ的な
質感
○ 手のつくりについて
火星型ロボ（ラプター・ジェフティ・ネイト・アスピス等）全般に
共通して言える事ですが、「手にある5本の指の両端が親指」と
いう特徴があります。
※ メタルブレードは地球型なので
普通の手としています
こんな感じです。

Raptor

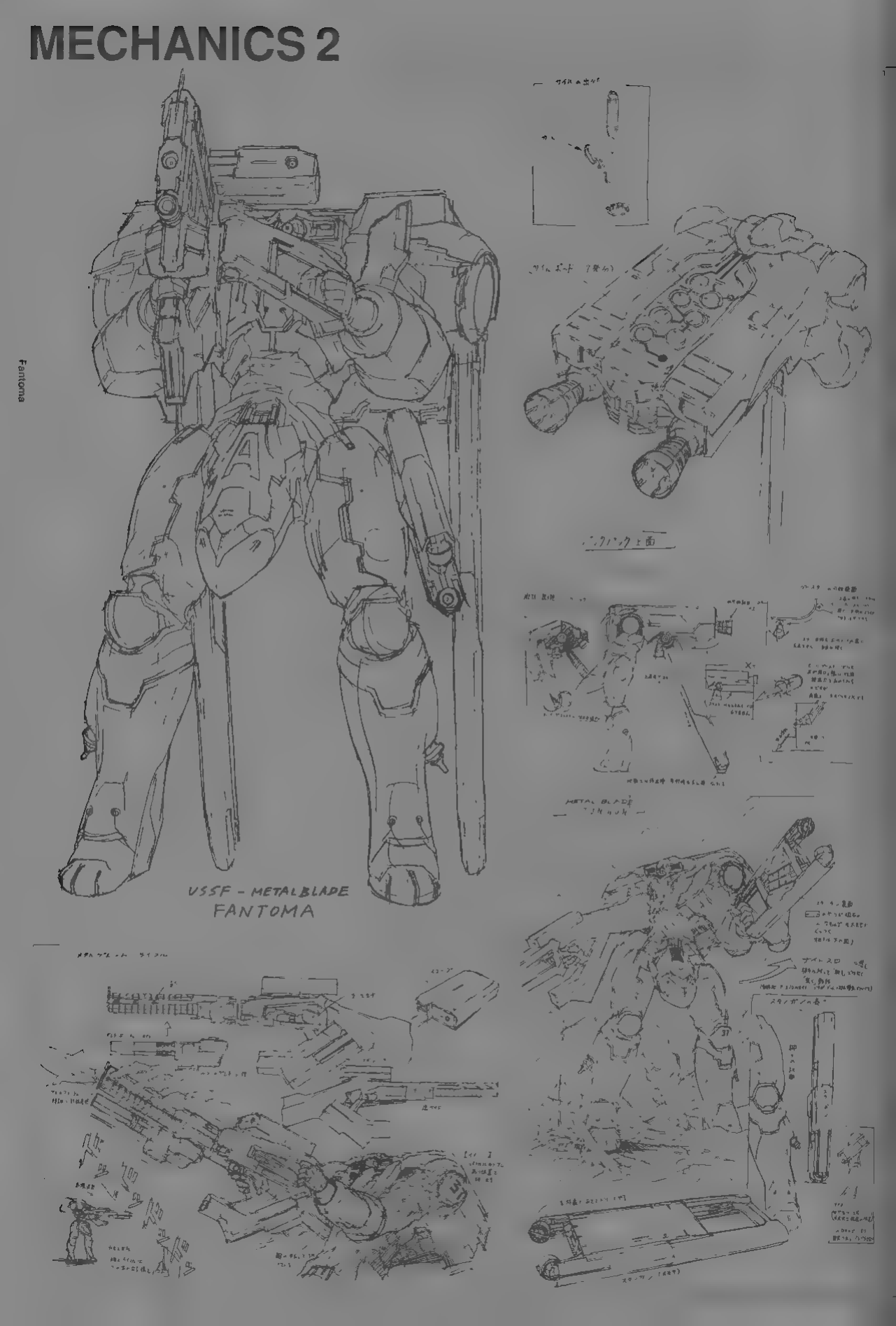
MECHANICS 2



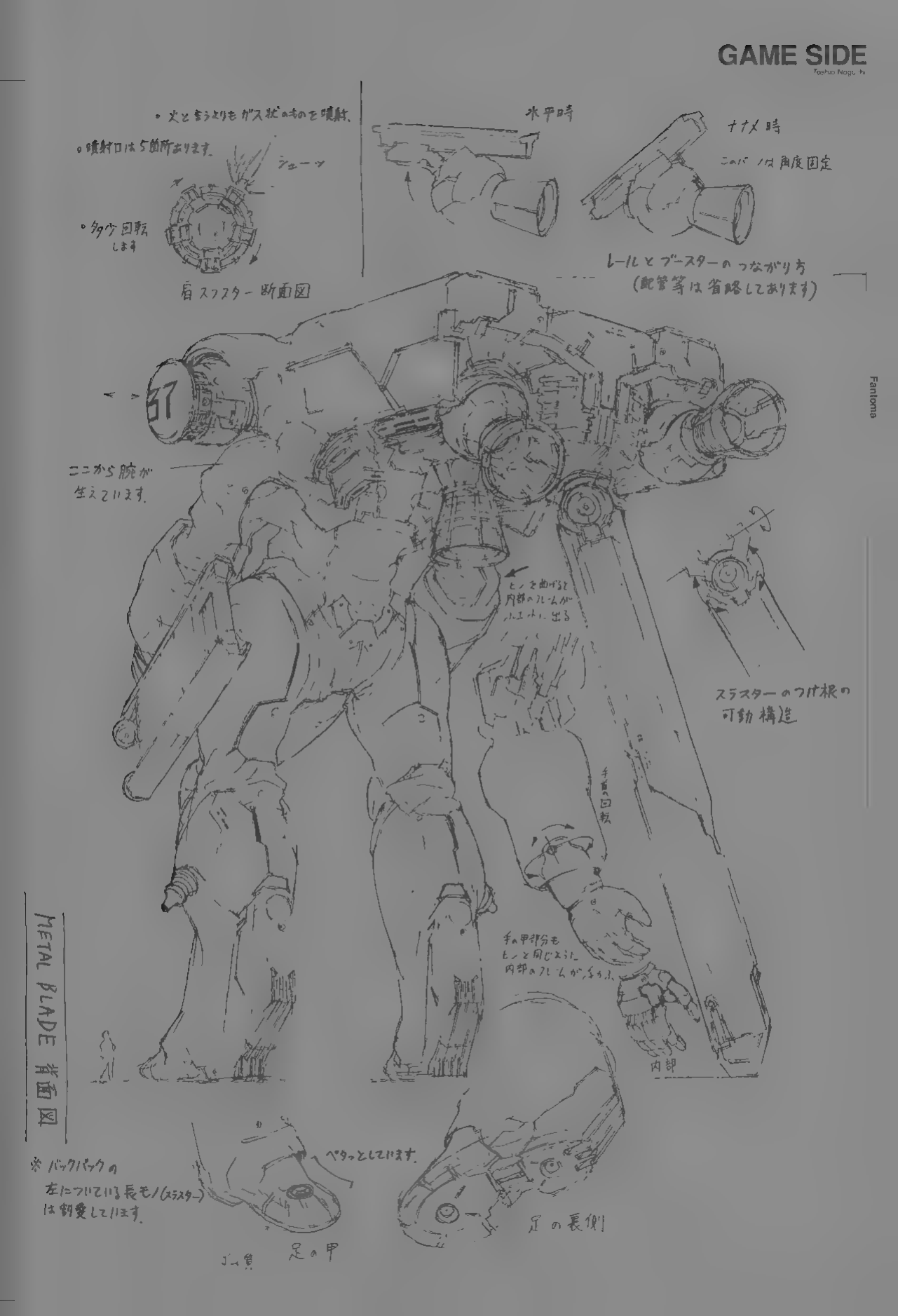
Mummy Head


Cyclops
ファランクス
※ 脚・胸部パーツ以外は
ラプターと同じです。
バトルスタイルは拳闘。
ラプターの脚とアーマーが
カチッとはまる
ラプターの肩胛骨に
くっつく大腿
ケブラ繊維
立体構造になっている
断面図
フォースフィールドをまとった
熱い拳
一瞬は伸ばしっぱなし
背骨を見えない
バグミサイル発射
※ バグミサイルは取出
されて生きます。

MECHANICS 2



Fantoma


・火と言うよりもガス状のものを噴射。
・噴射口は5箇所あります。
シューッ
・多少回転します
肩スラスター断面図
水平時
ナナメ時
このパーツは角度固定
レールとブースターのつながり方
(配管等は省略してあります)
ここから腕が生えています。
ヒンを曲げると内部のフレームがハミ出る
スラスターのつけ根の可動構造
手首回転
手の甲部分もヒンと同じように内部のフレームがちらホ
内部
METAL BLADE 背面図
※バックパックの左についている長モノ(スラスター)は割愛しています。
ベタっとしています。
足の甲
足の裏側

MECHANICS 2

アトランティス号 外観（前方から）

レーダーアンテナ
窓
窓
ポーラ
穴から火が出て
船体のかじをとる。
窓
窓（光っている
船名（Atlantis）は カド部分に
書かれているため、字が折れています
重力発生装置
レーター
コンテナ No.（紅色の文字）
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

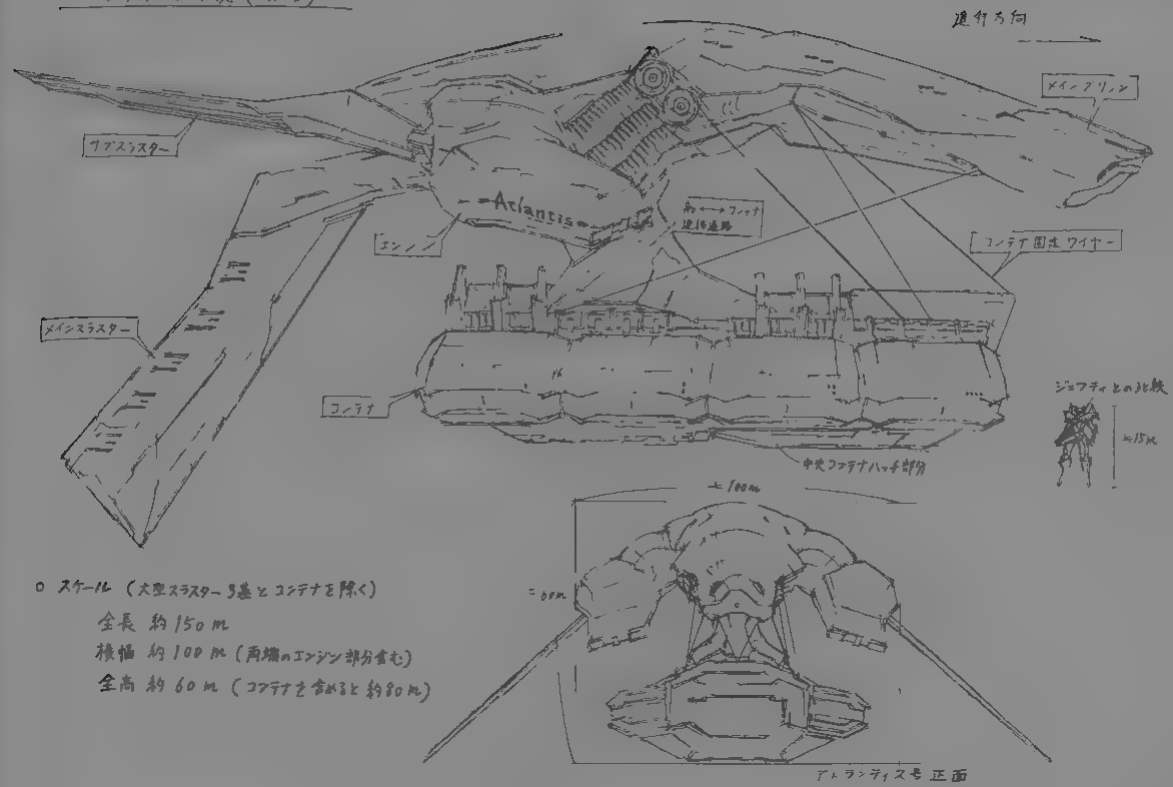
アトランティス号 外観

※ 3基の大型スラスターとコンテナは
外してあります。

アトランティス号 上面

アトランティス号 下面

アトランティス号外観（横から）



○ スケール（大型スラスター3基とコンテナを除く）

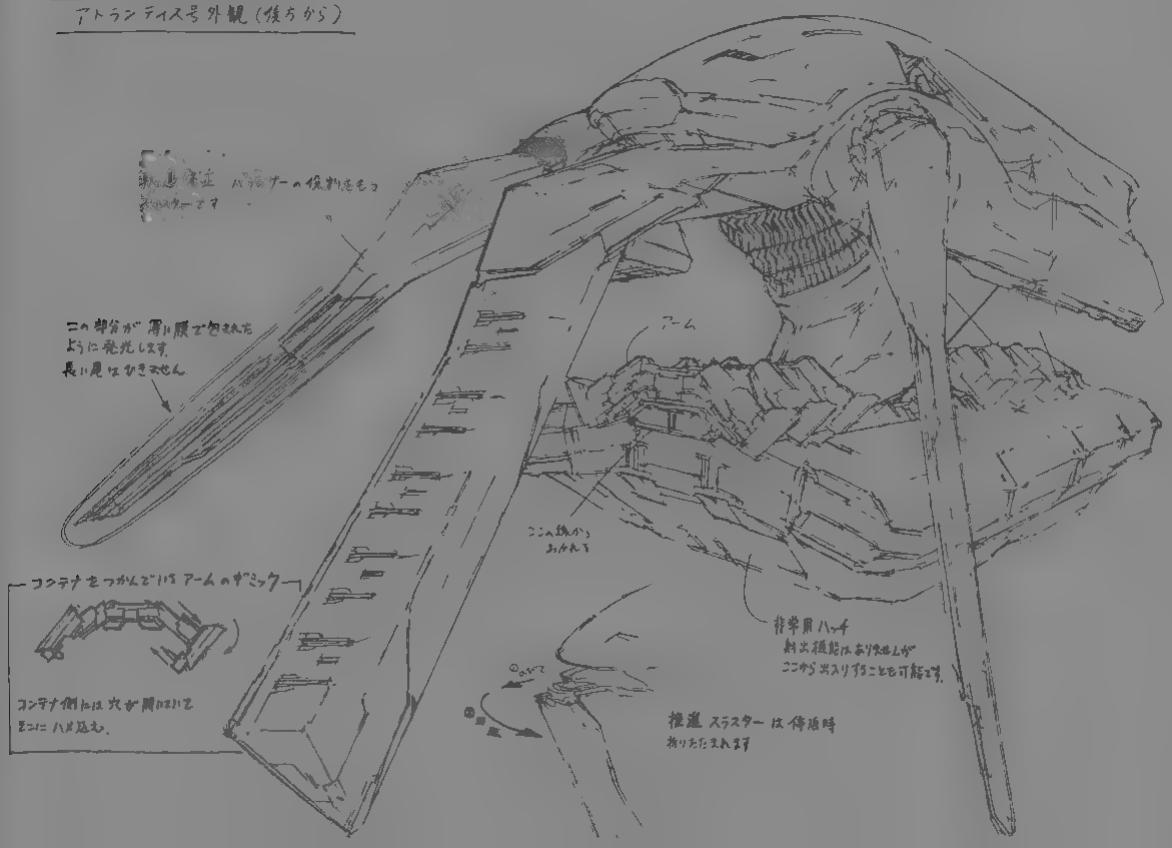
全長 約150m

横幅 約100m（両端のエンジン部分含む）

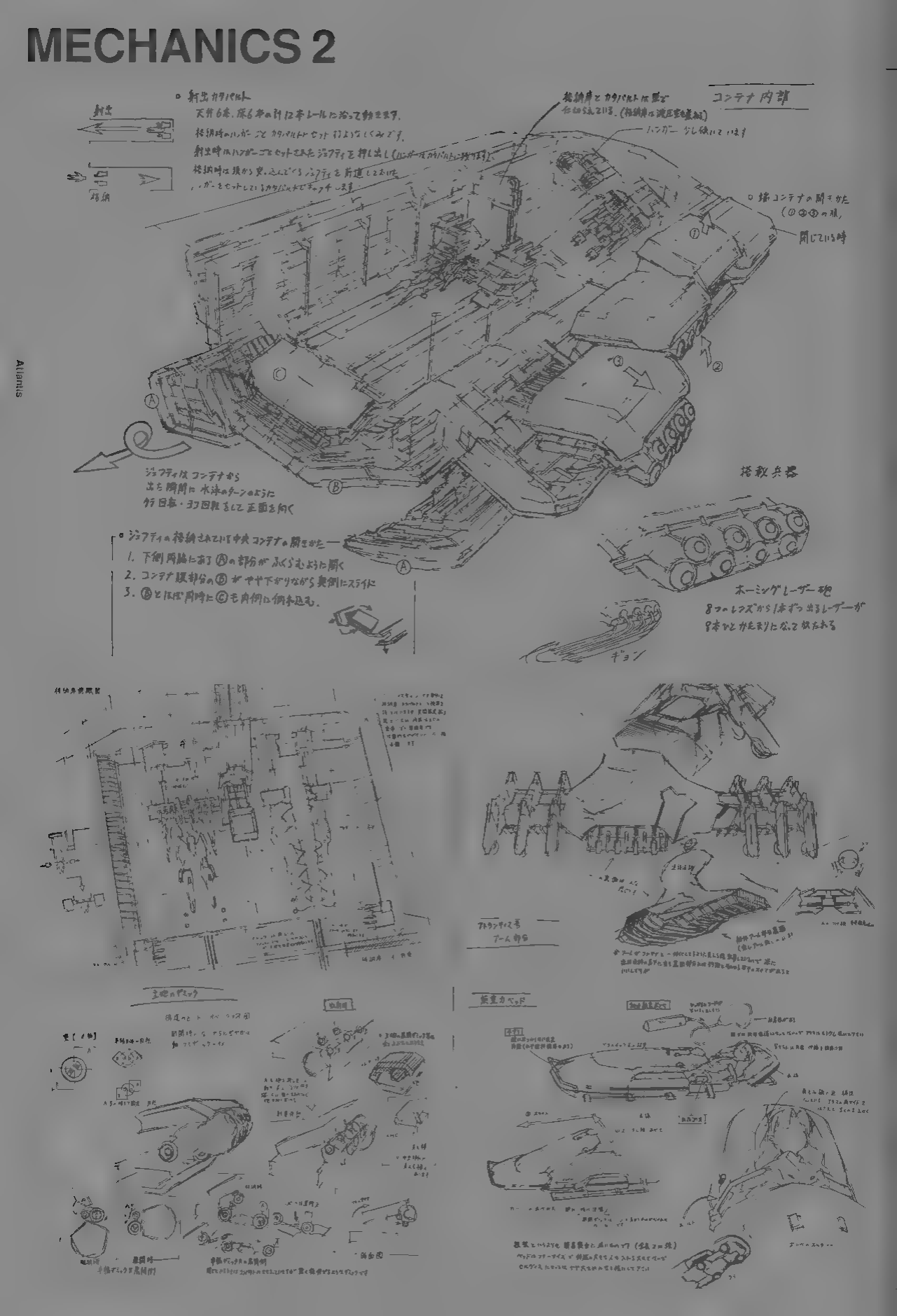
全高 約60m（コンテナを含めると約80m）

アトランティス号 正面

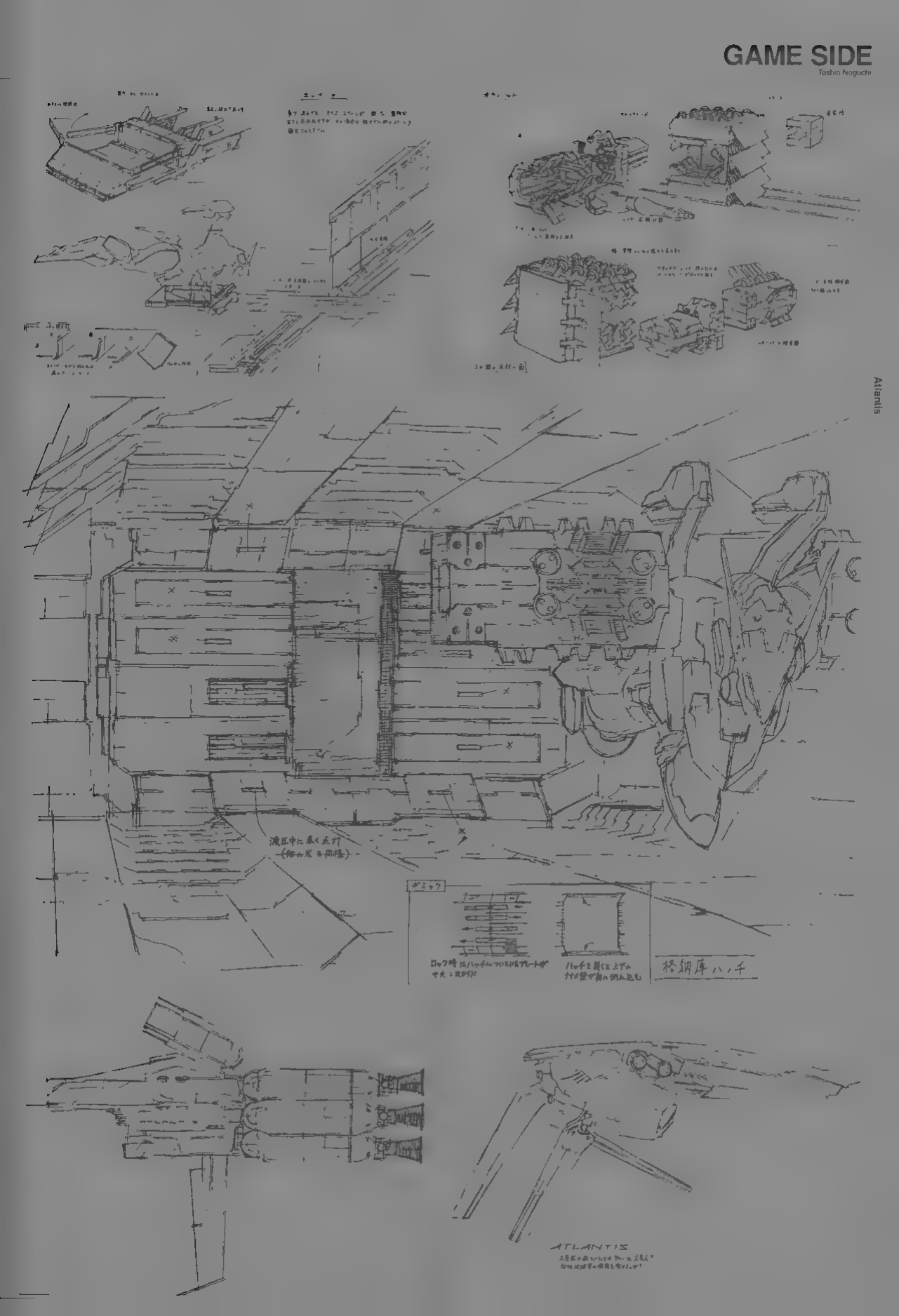
アトランティス号外観（後ろから）



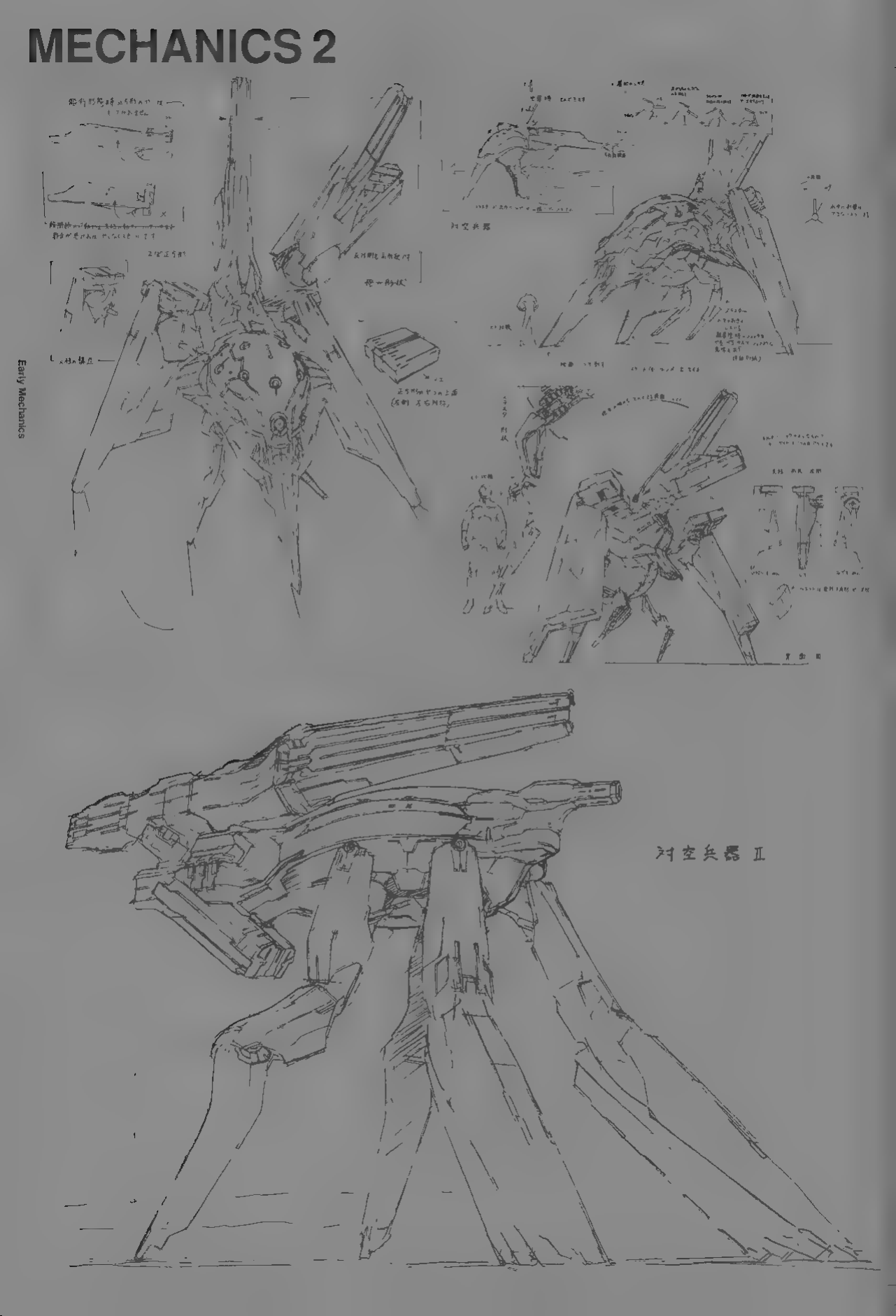
MECHANICS 2

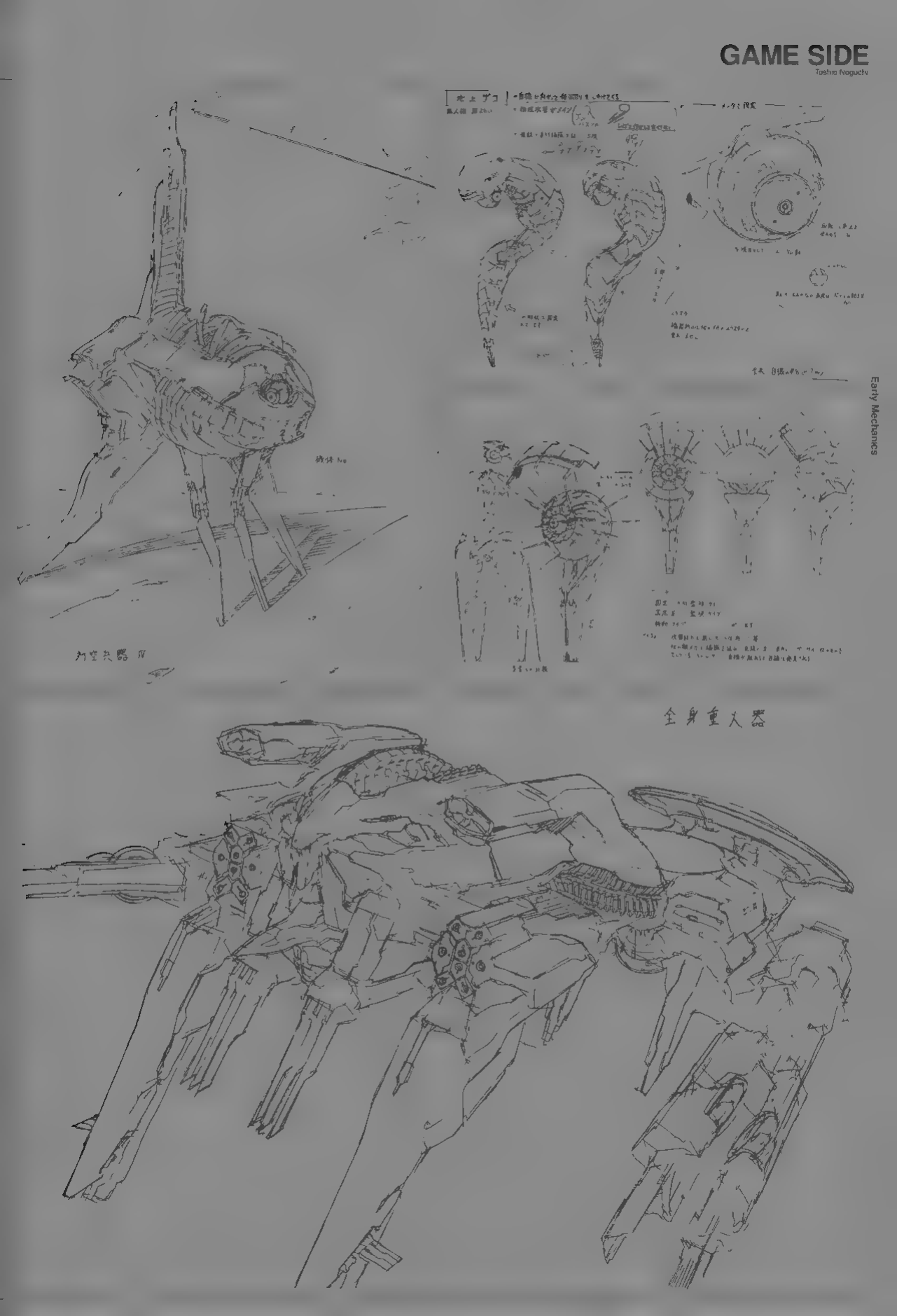


Atlantis

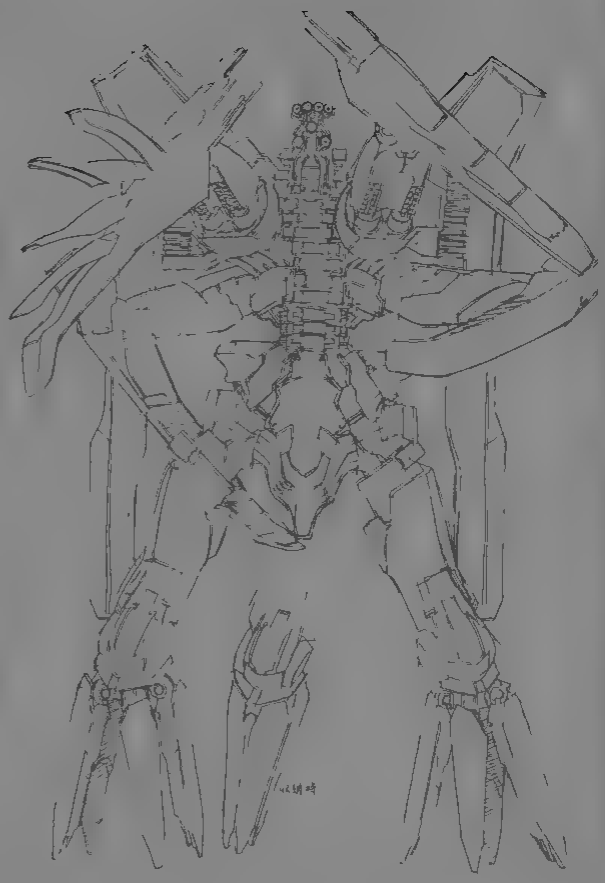

Atlantis
ギミック
格納庫ハッチ
ATLANTIS

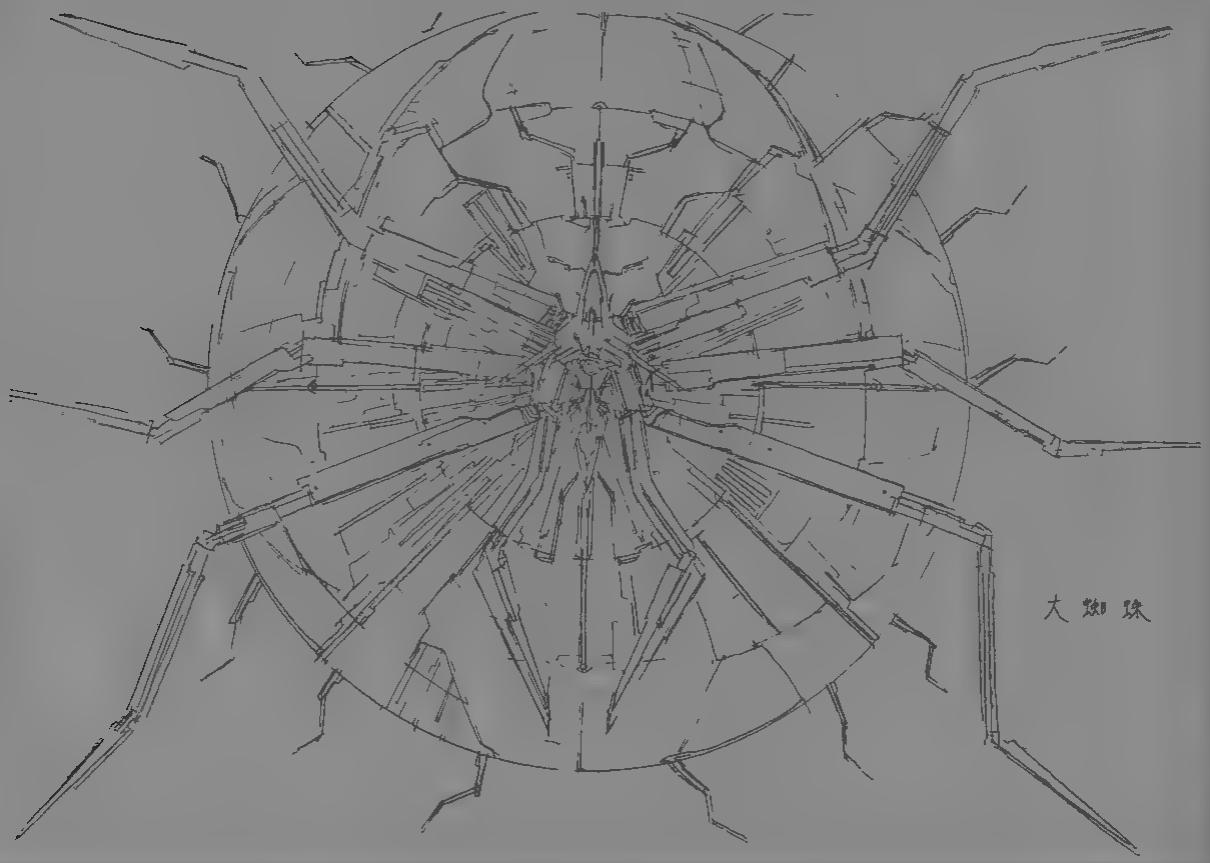
MECHANICS 2



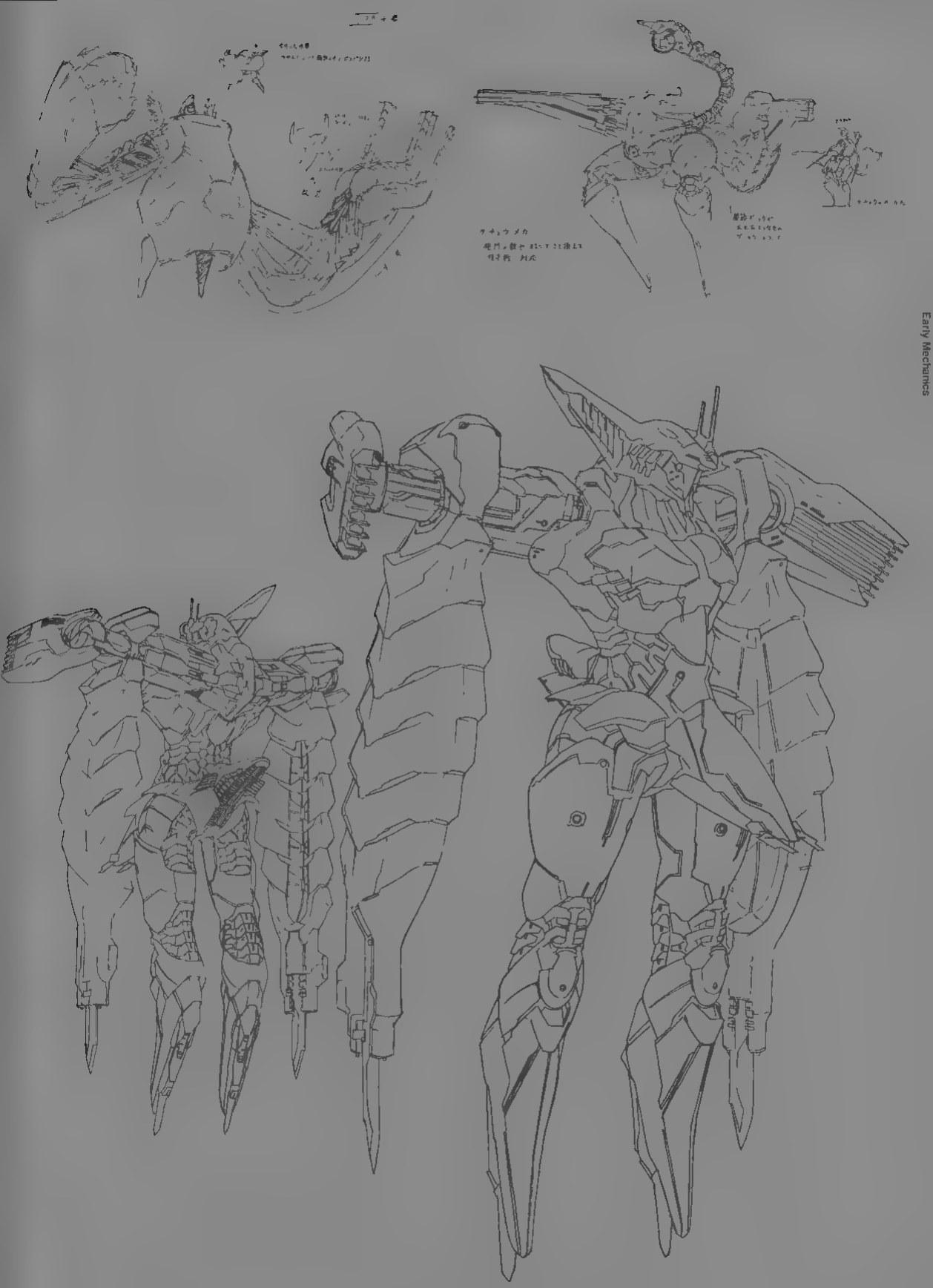

対空火器 IV
全身重火器

MECHANICS 2





Early Mechanics

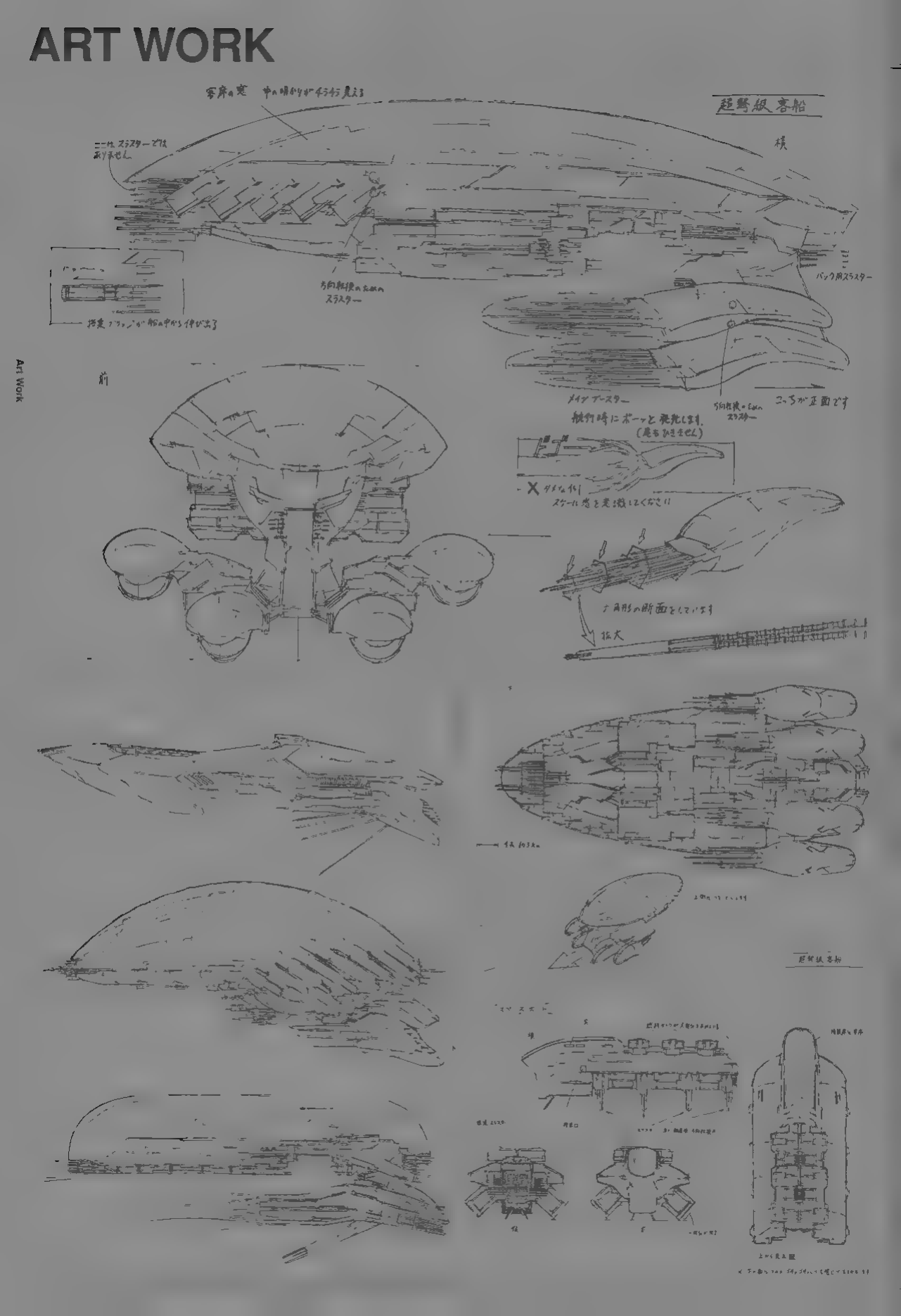


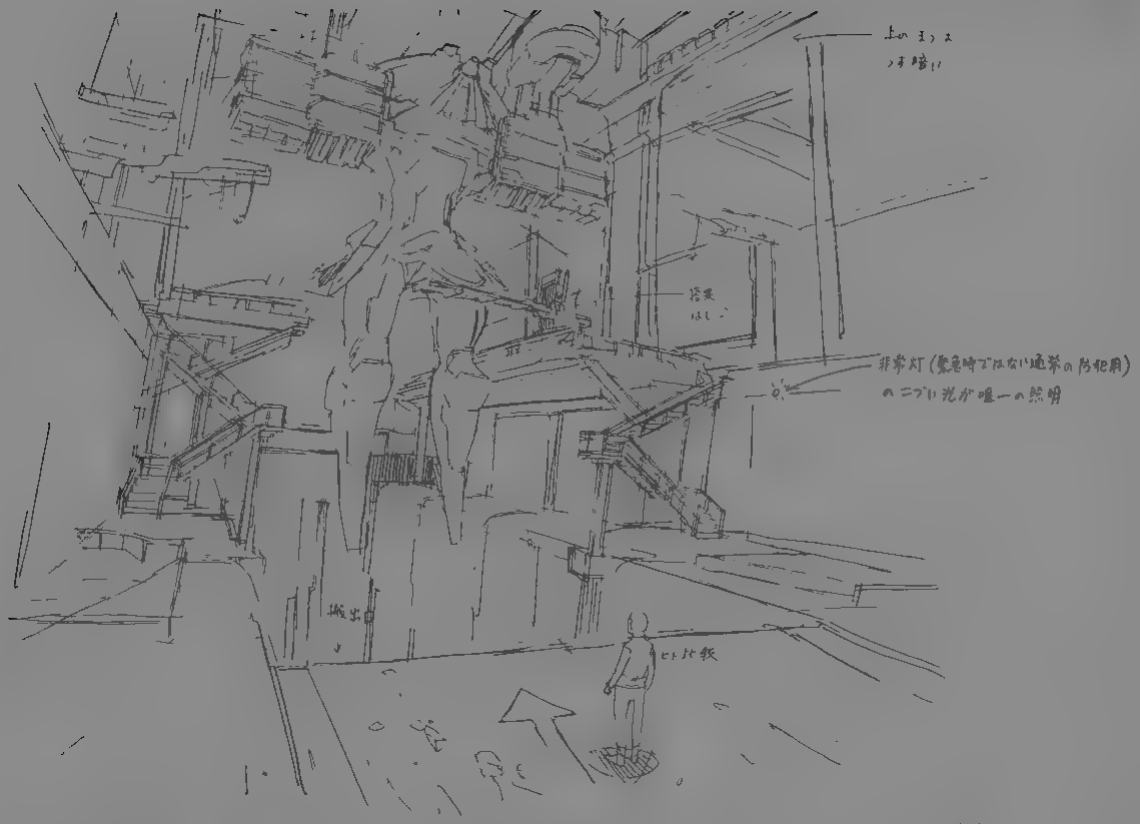
Early Mechanics

ART WORK

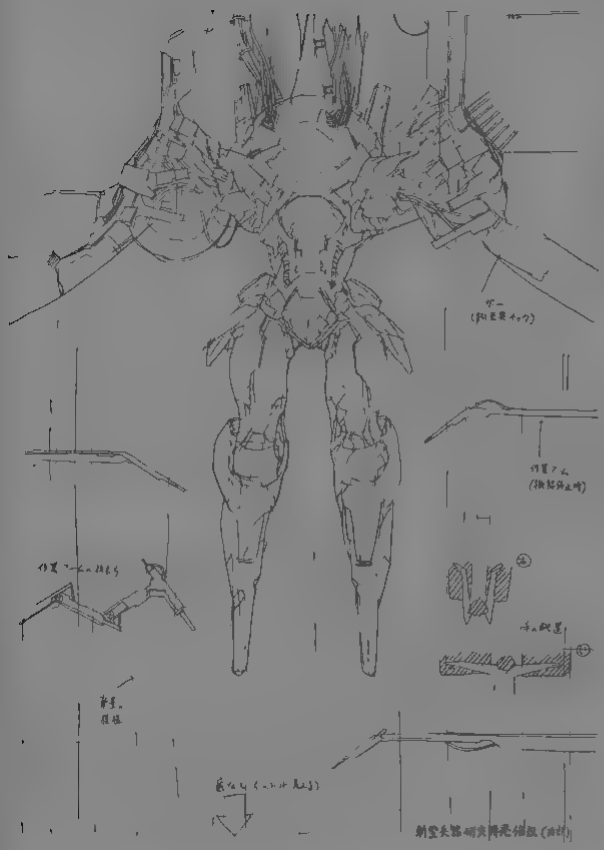
GAME SIDE

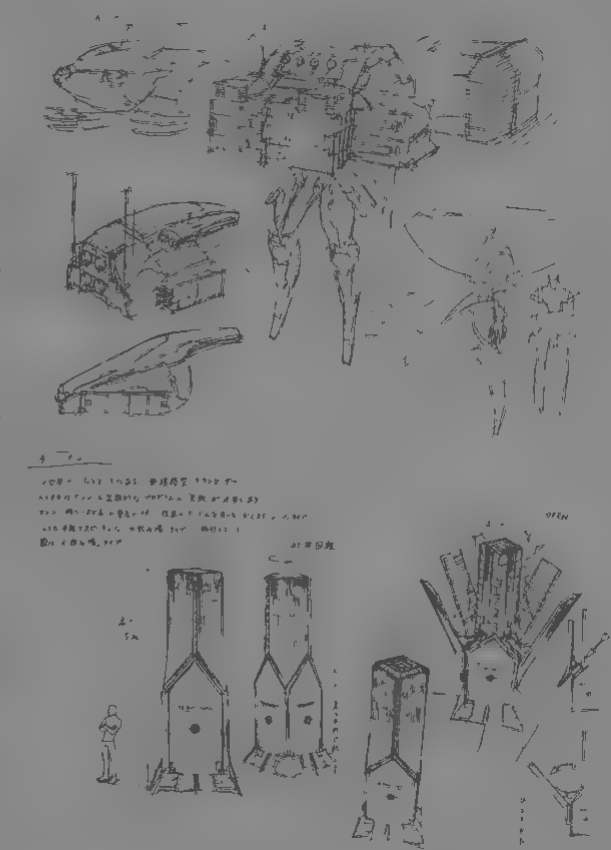
ART WORK


超弩級客船
横
前
メイン ブースター
こっちが正面です
バック用スラスター
方向転換のための スラスター
拡大
超弩級客船



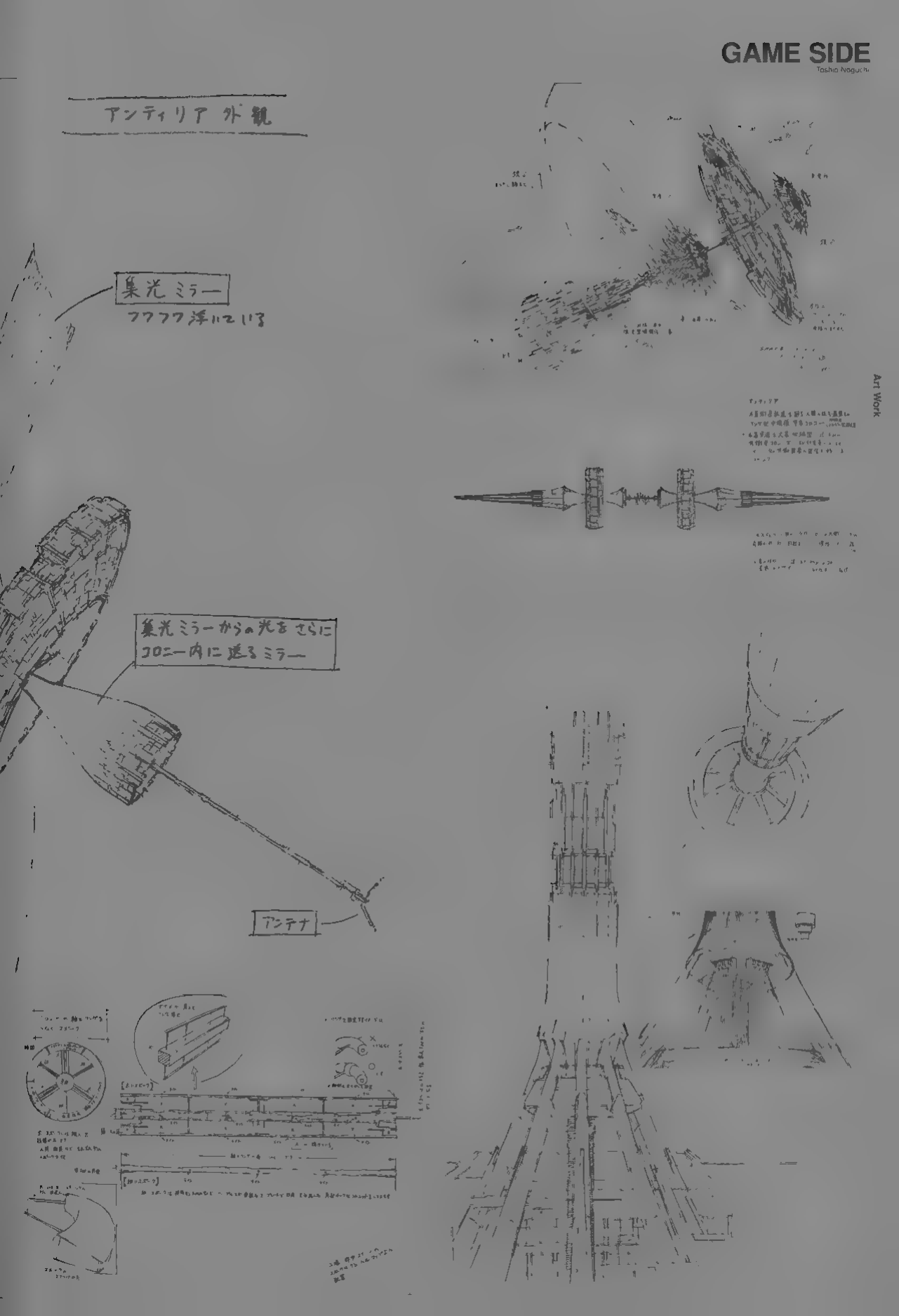
シェフティ搬出格納庫のなか



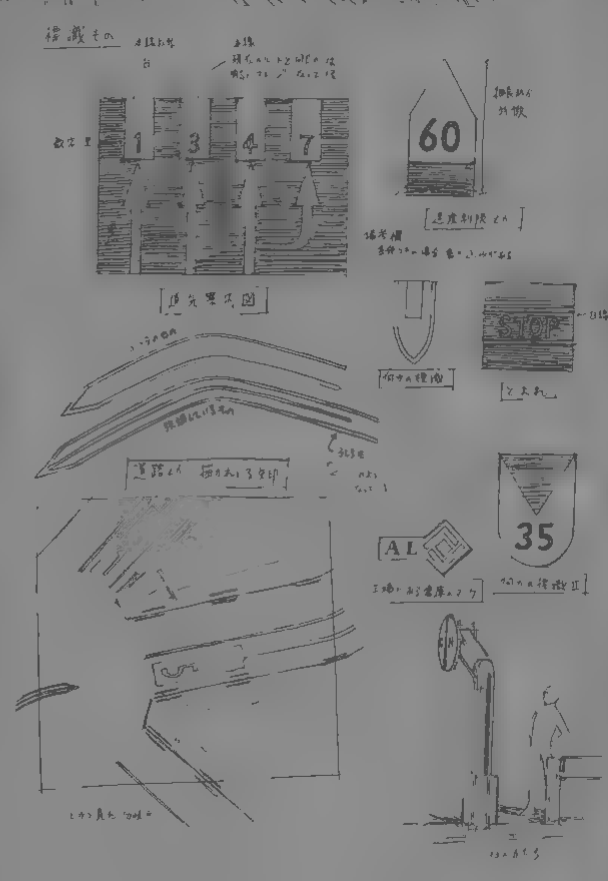


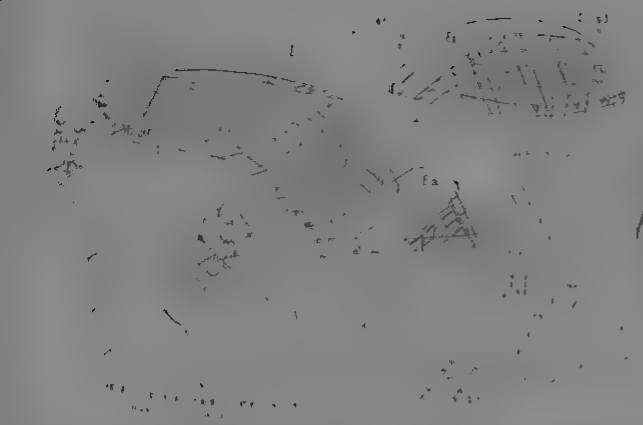
ART WORK

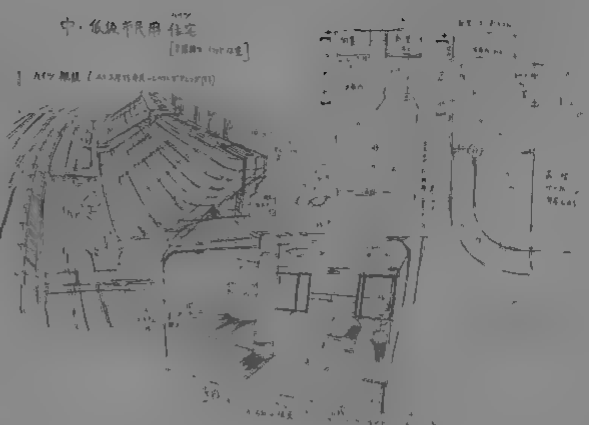
第2リング（建設中）
ある程度組まれている素材が
リング状に浮かんでいる
木　星
第1リング
「軸」をそのままにして
リングだけ回転している

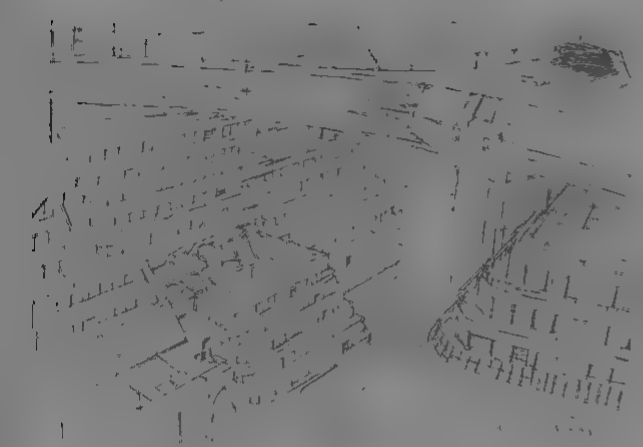

アンティリア 外観
集光ミラー
集光ミラーからの光をさらに
コロニー内に送るミラー
アンテナ

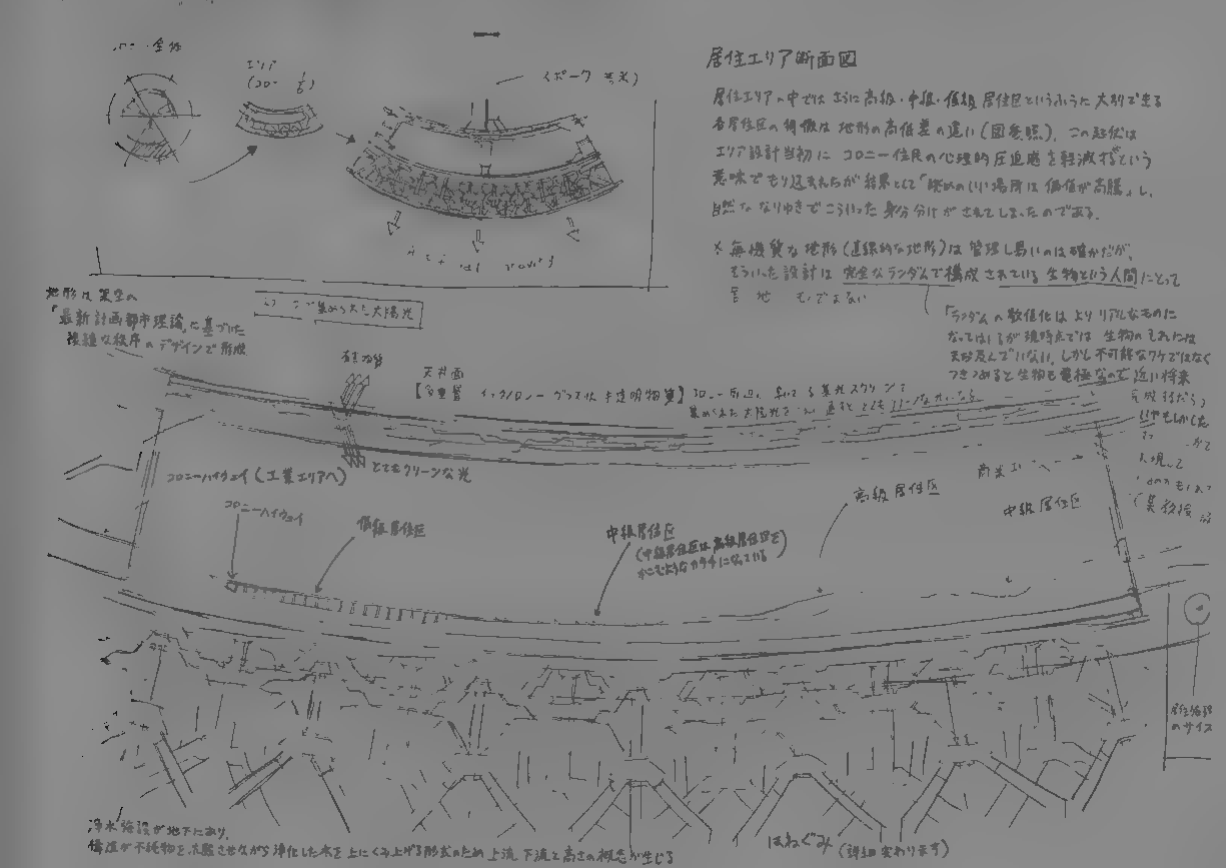
ART WORK











居住エリア断面図

居住エリアの中では さらに高級・中級・低級 居住区というふうに大別できる
各居住区の間隔は 地形の高低差の違い(図参照)。この起伏は
エリア設計当初に コロニー住民の心理的圧迫感を軽減するという
意味でもり込まれたが 結果として「眺めのいい場所は 価値が高騰」し、
自然ななりゆきでこういった 身分分けがされてしまったのである。

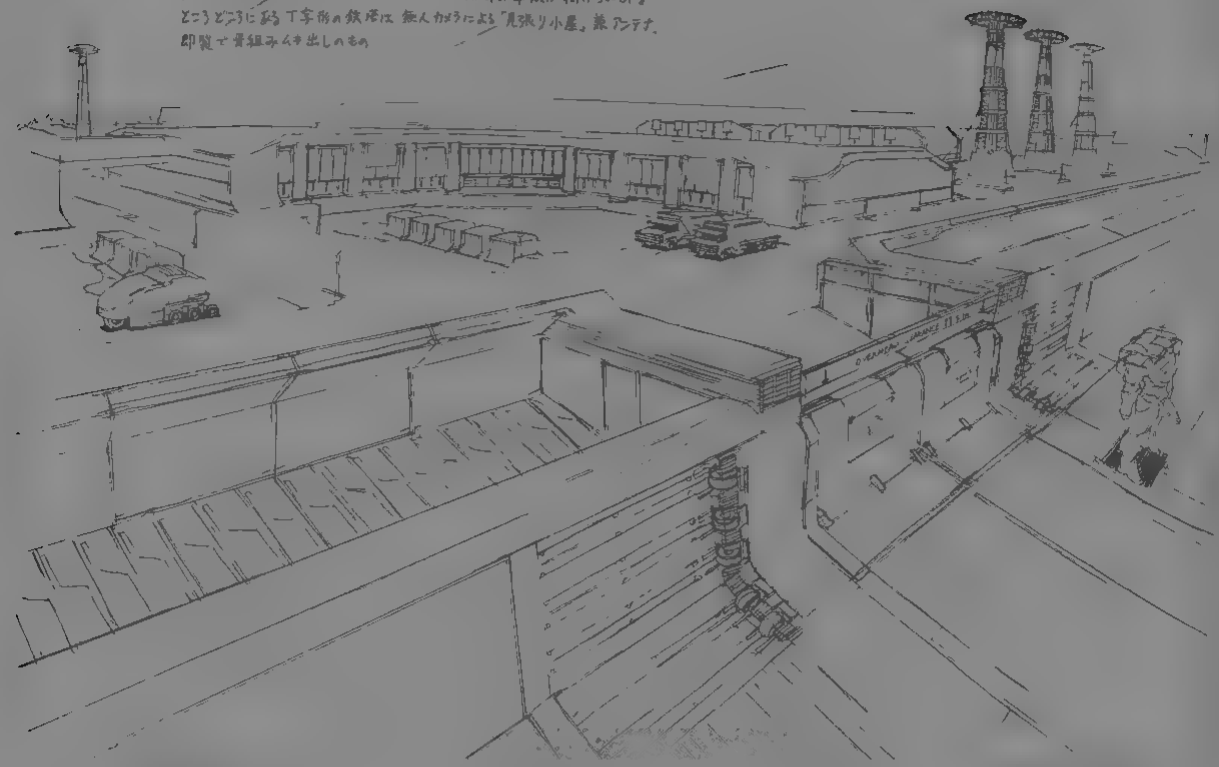
※無機質な地形(直線的な地形)は 管理しやすいのは確かだが、
そういった設計は 完全なランダムで構成されている 生物という人間にとって
居心地 よくはない

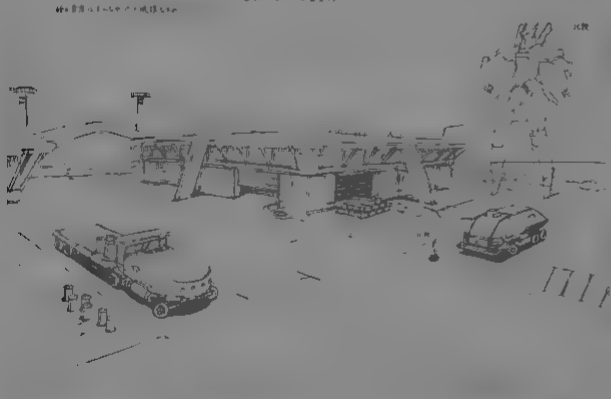
「ランダム」の数値化は より リアルなものに
なってはいるが 現時点では 生物のそれとは
天秤及んでいない。しかし 不可能なワケではなく
つきつめると 生物も電極 なので 近い将来
実現するだろう

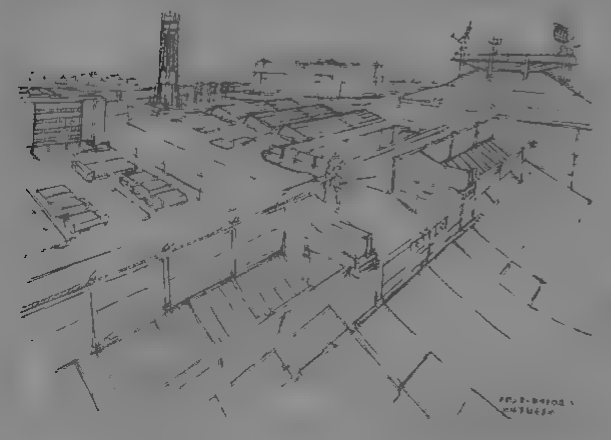
ART WORK

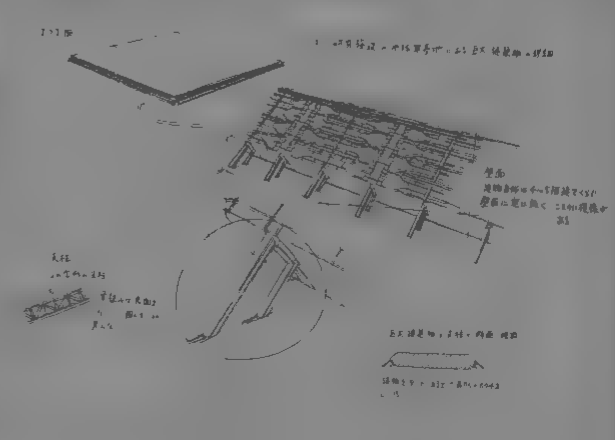
もと研究施設の地球軍基地（入口風景）

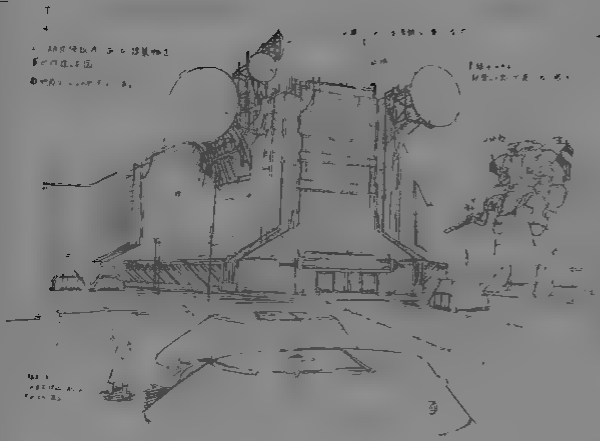
敷地内の建物は改造して使われさま、地球軍の軍旗が掲げられている
どこうどこうに残る丁字形の鉄塔は 無人かぶうによる「見張り小屋」兼アンテナ。
即製で骨組みだけ出しのもの

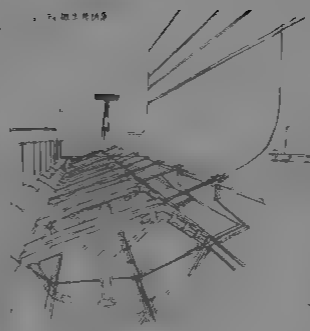


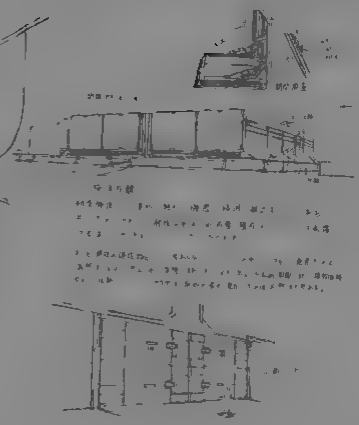




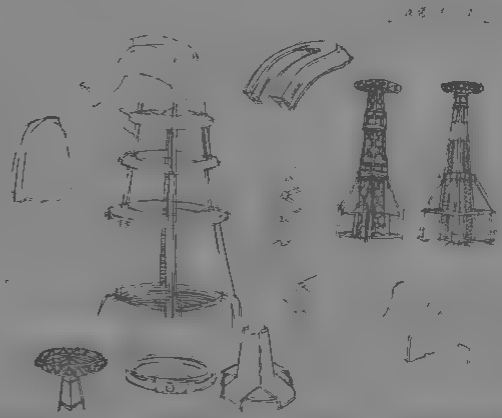




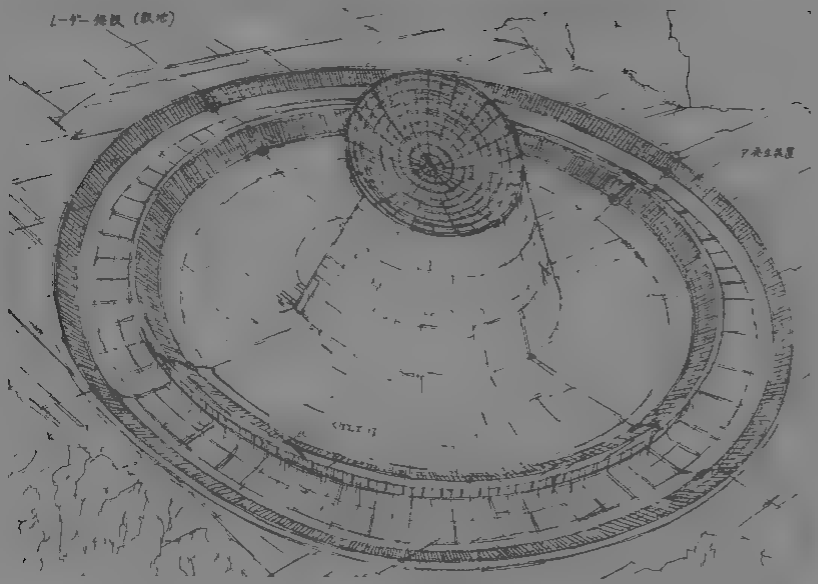


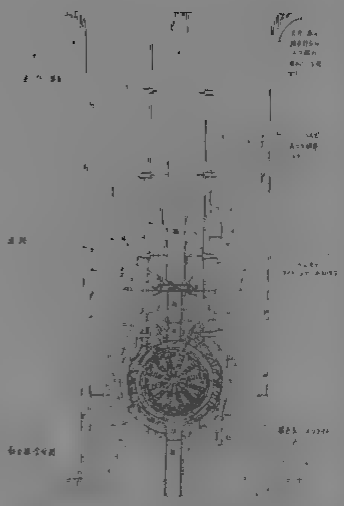


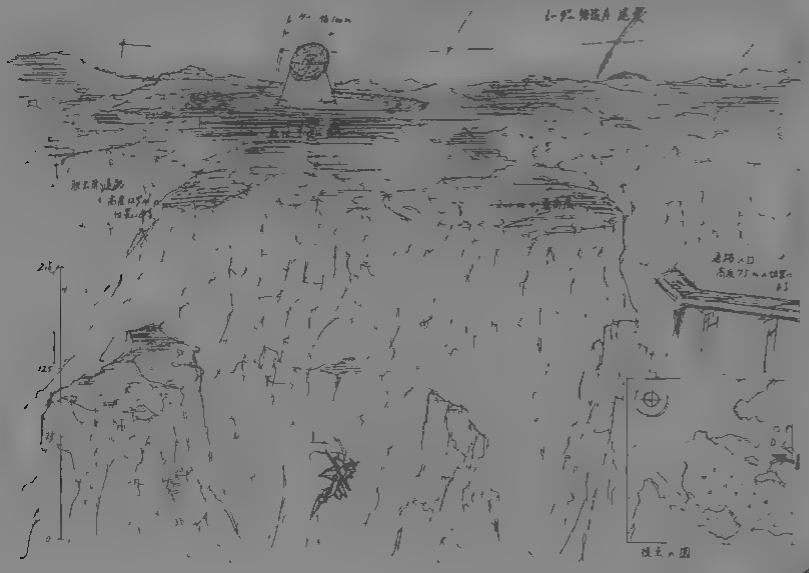
2
※建物ではないです
巨大な装置のようなもんです
何らか空調施設

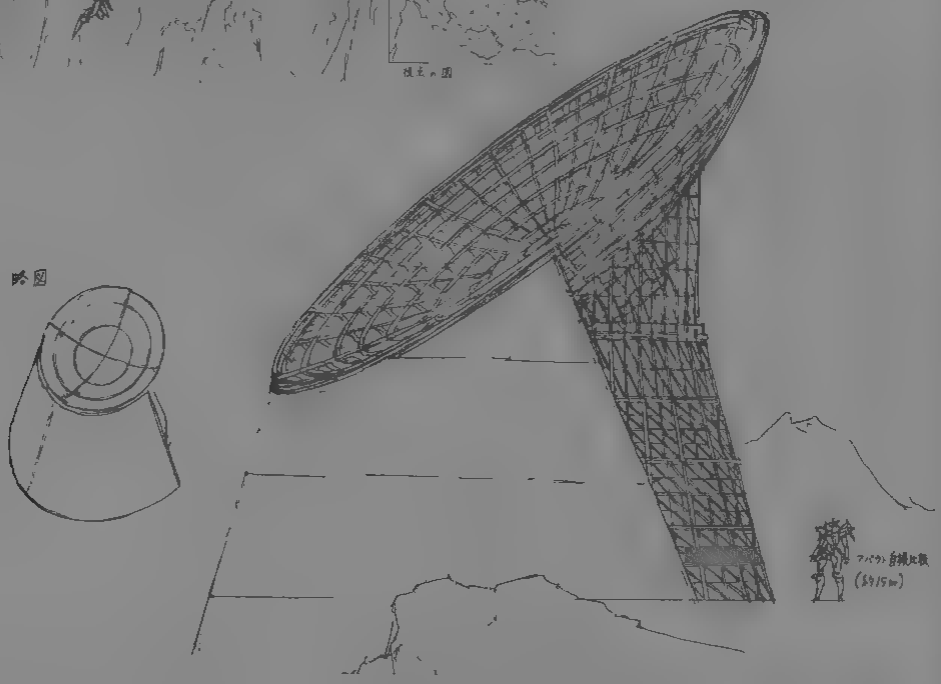


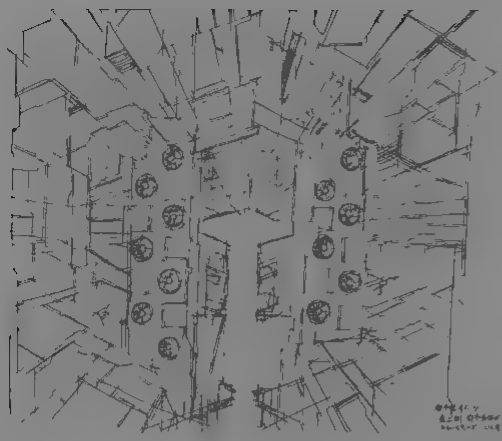
ART WORK

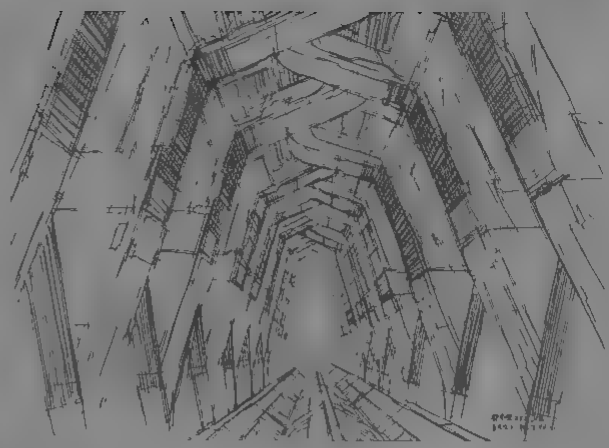


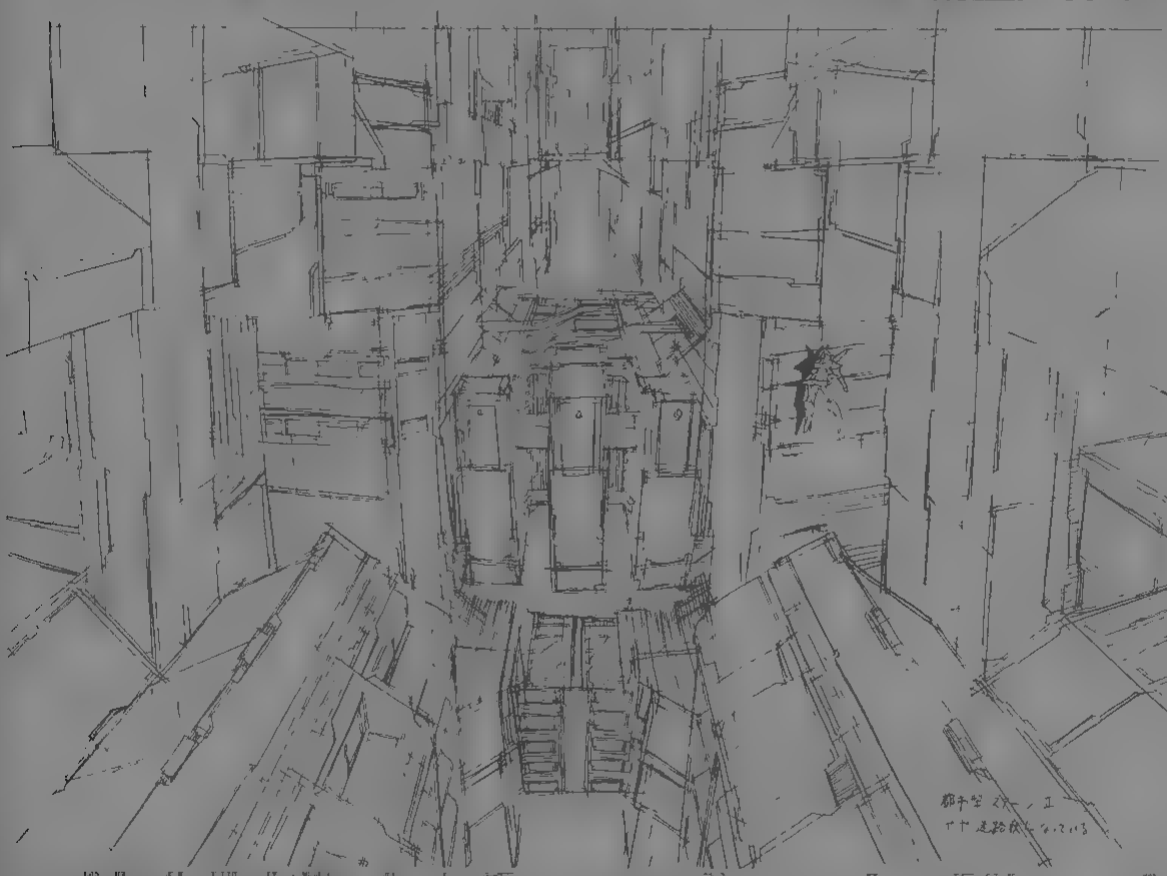


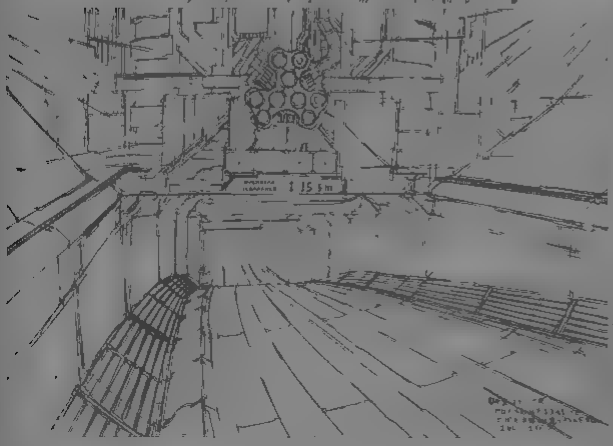


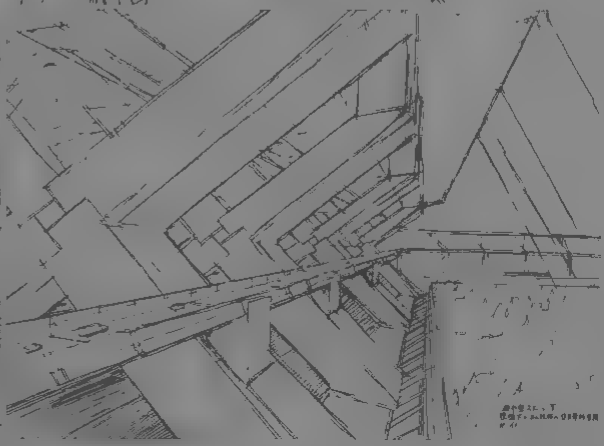




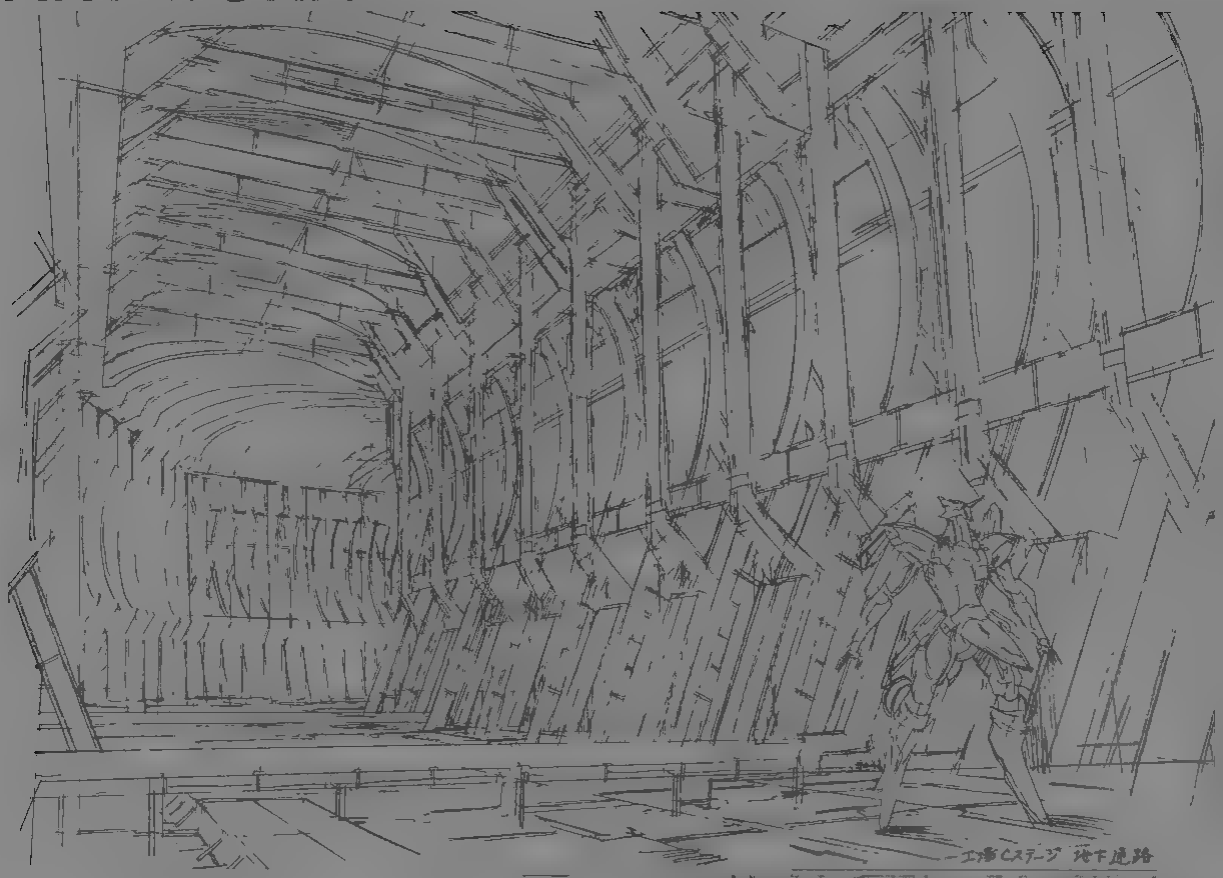


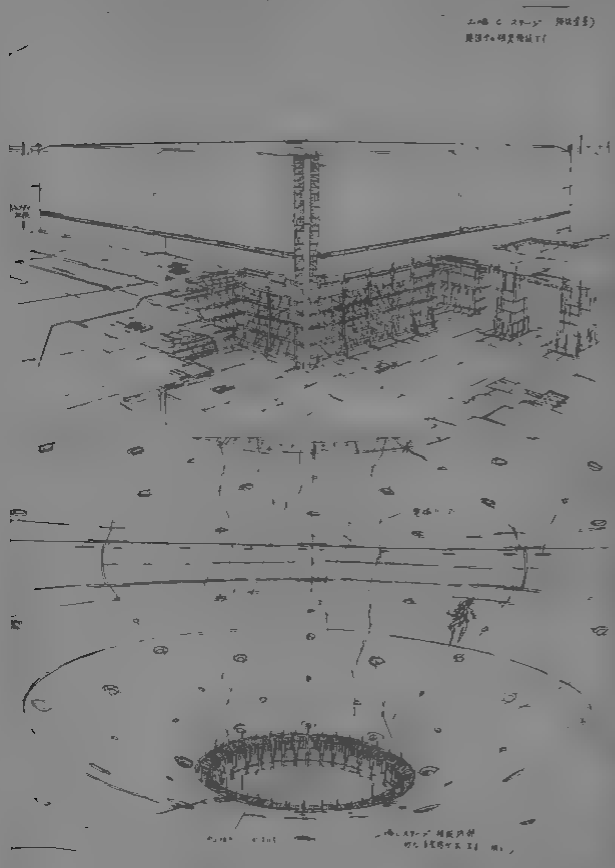


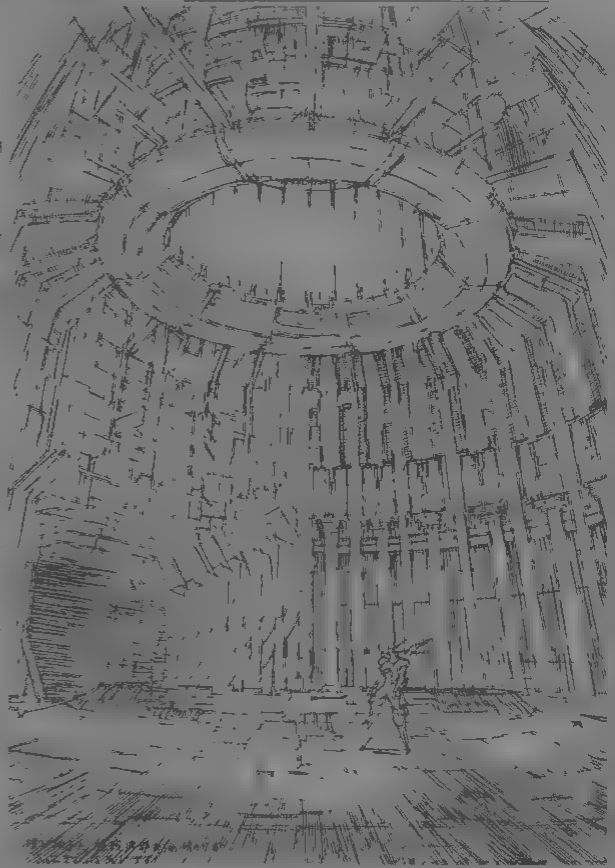


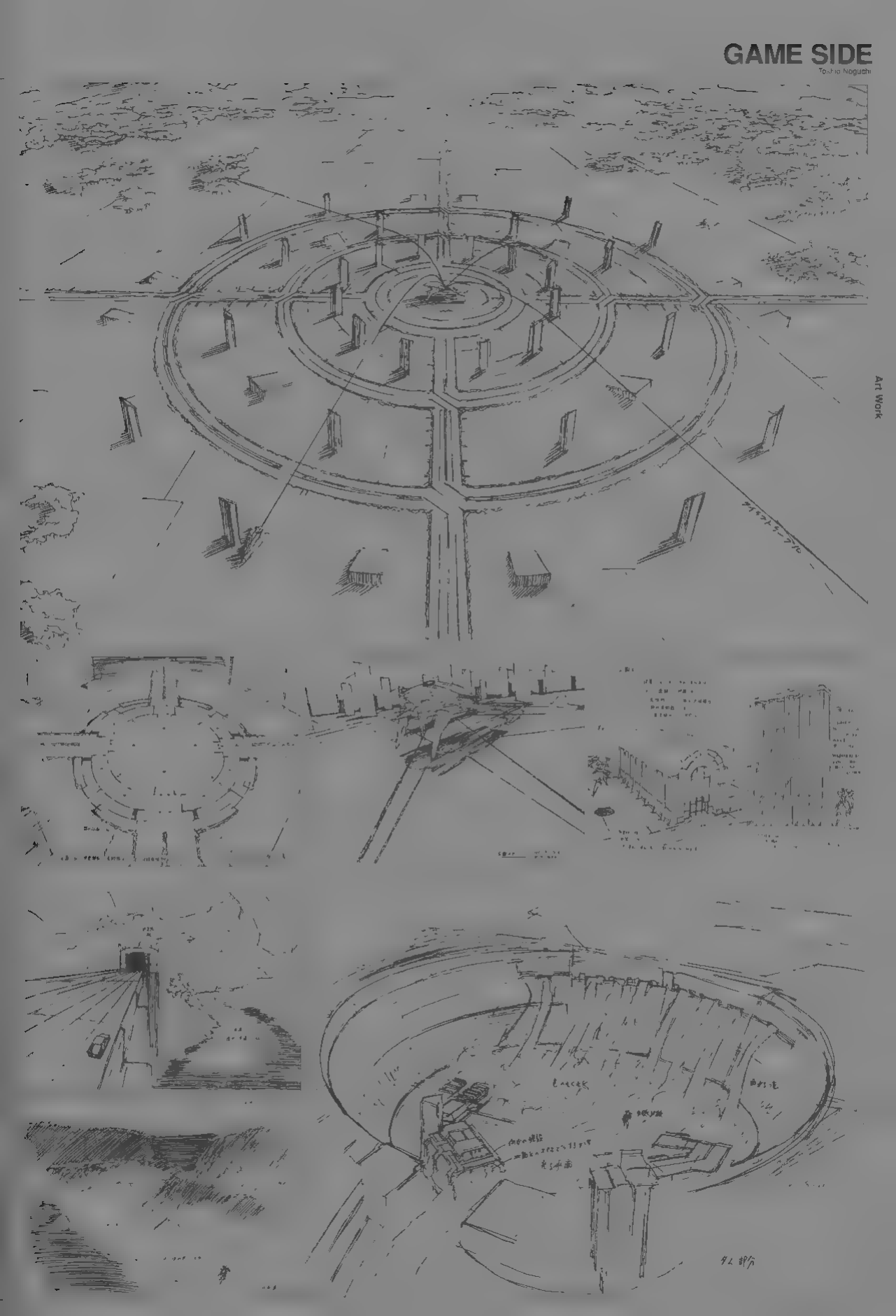


ART WORK









ART WORK

倉庫ステージ
（900m×800m 高さ約300m）
↑
というスケールなので、
スケール感に気をつけて
下さい

天井一面
ハイエンド強石

ハイエンド強石
何かと都合の良いもの

多段式エレベータのしくみ
閉まっている時

コンテナ

コンテナ

野生生物へ

ベルトコンベアーのようなもの
（ミニマムなものにならないようにして下さい）

多段式エレベーター
（エスカレーターっぽい感じで）
※乗るタイミングを調節する必要のない すばらしいエレベータ

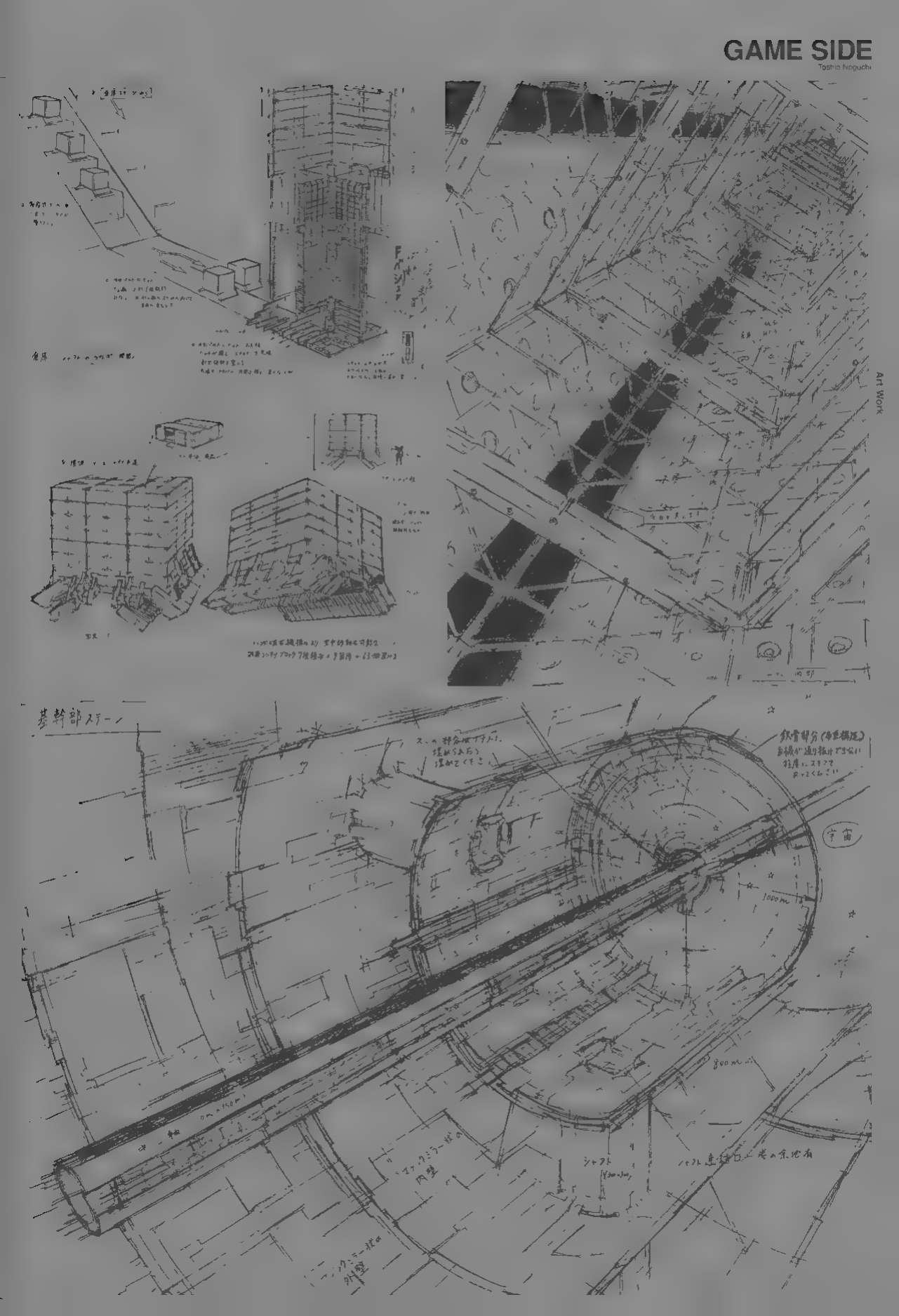
倉庫ステージ
（イメージラフ）

ビーコンのようなもの

搬入・搬出口

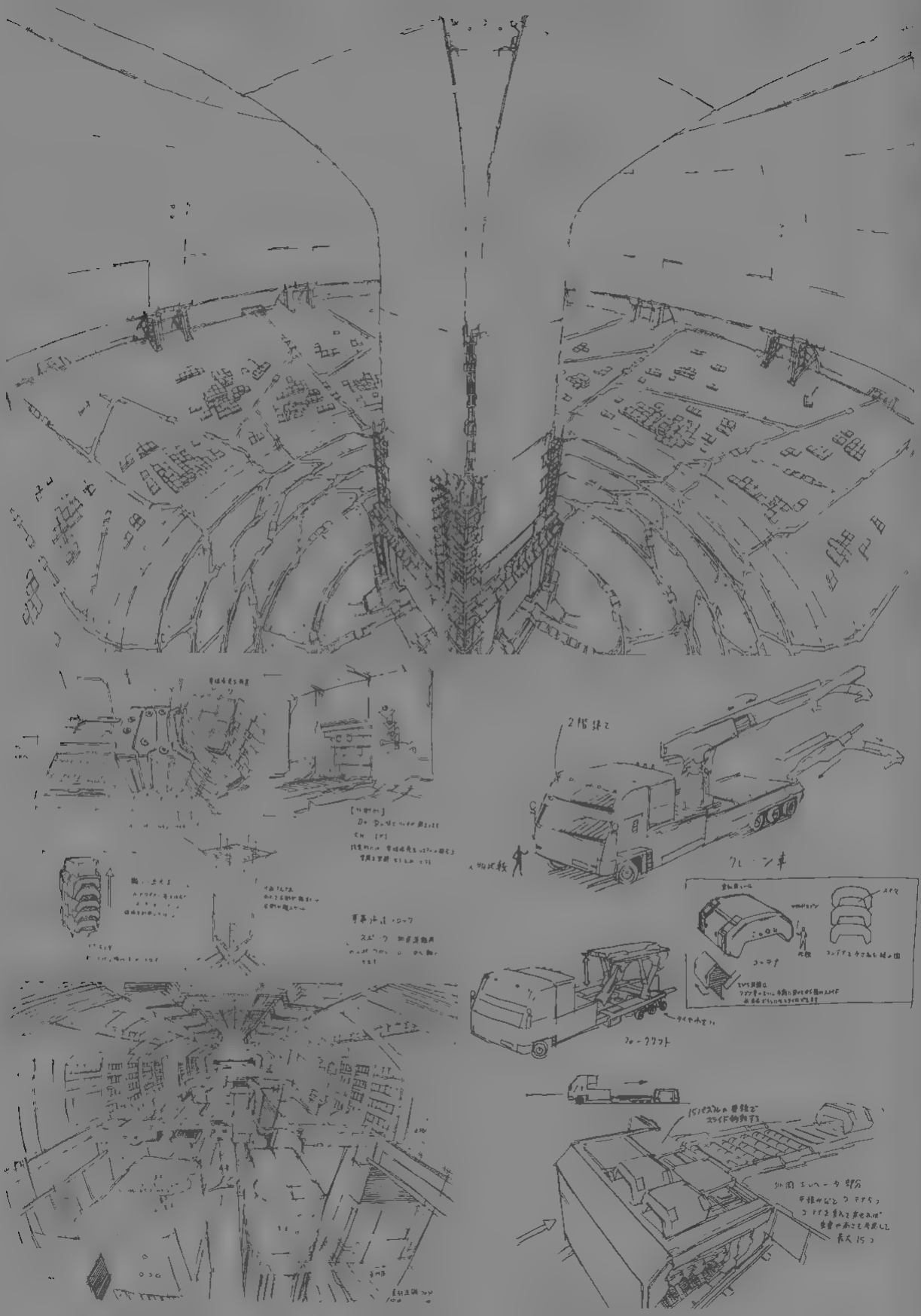
・広さ広い（2km×2km？）空間に
コンテナが山積みになってるような感じイメージ 倉庫内

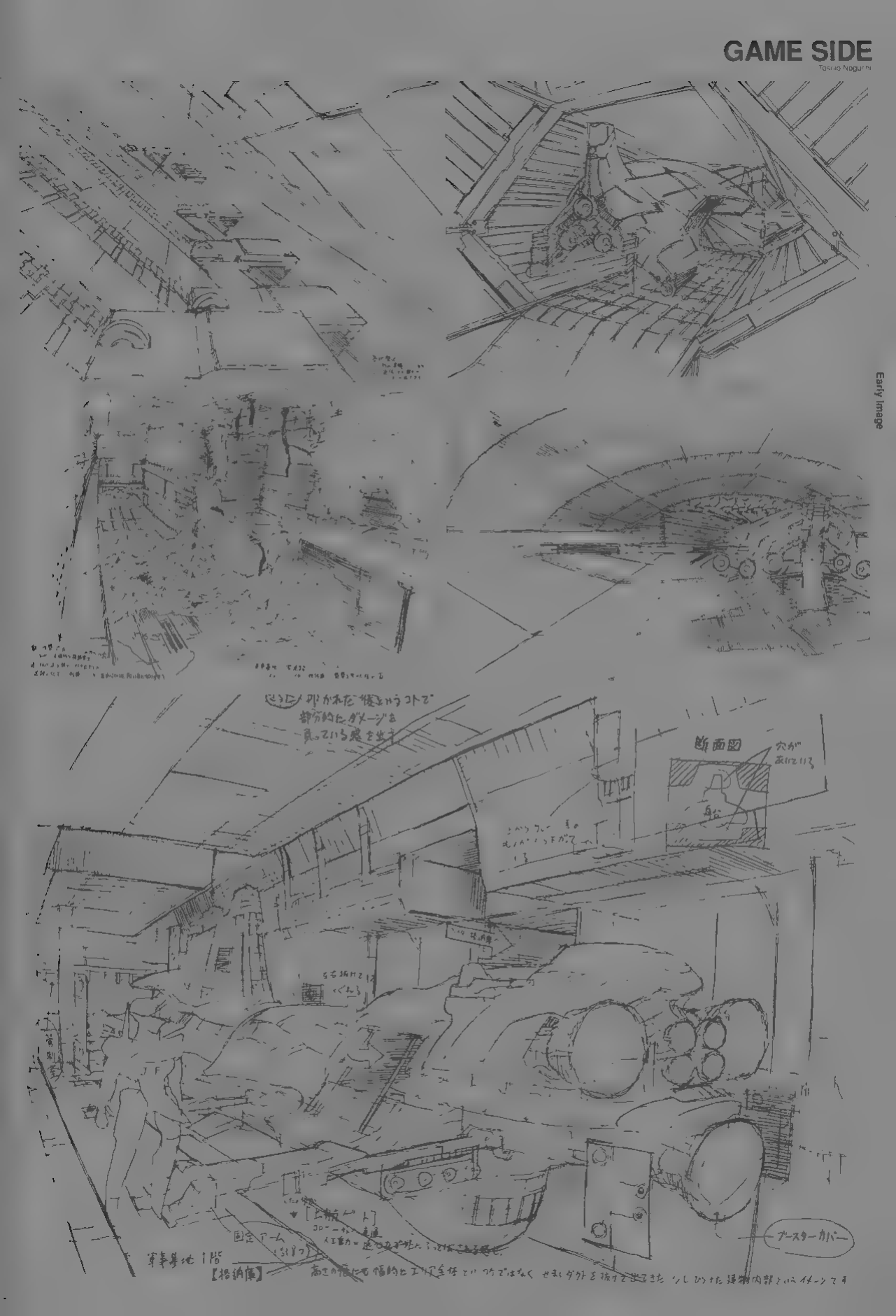
・コンテナの形状は仮のものです


Art Work
基幹部ステーション
宇宙
1000m
900m
シャフト

ART WORK

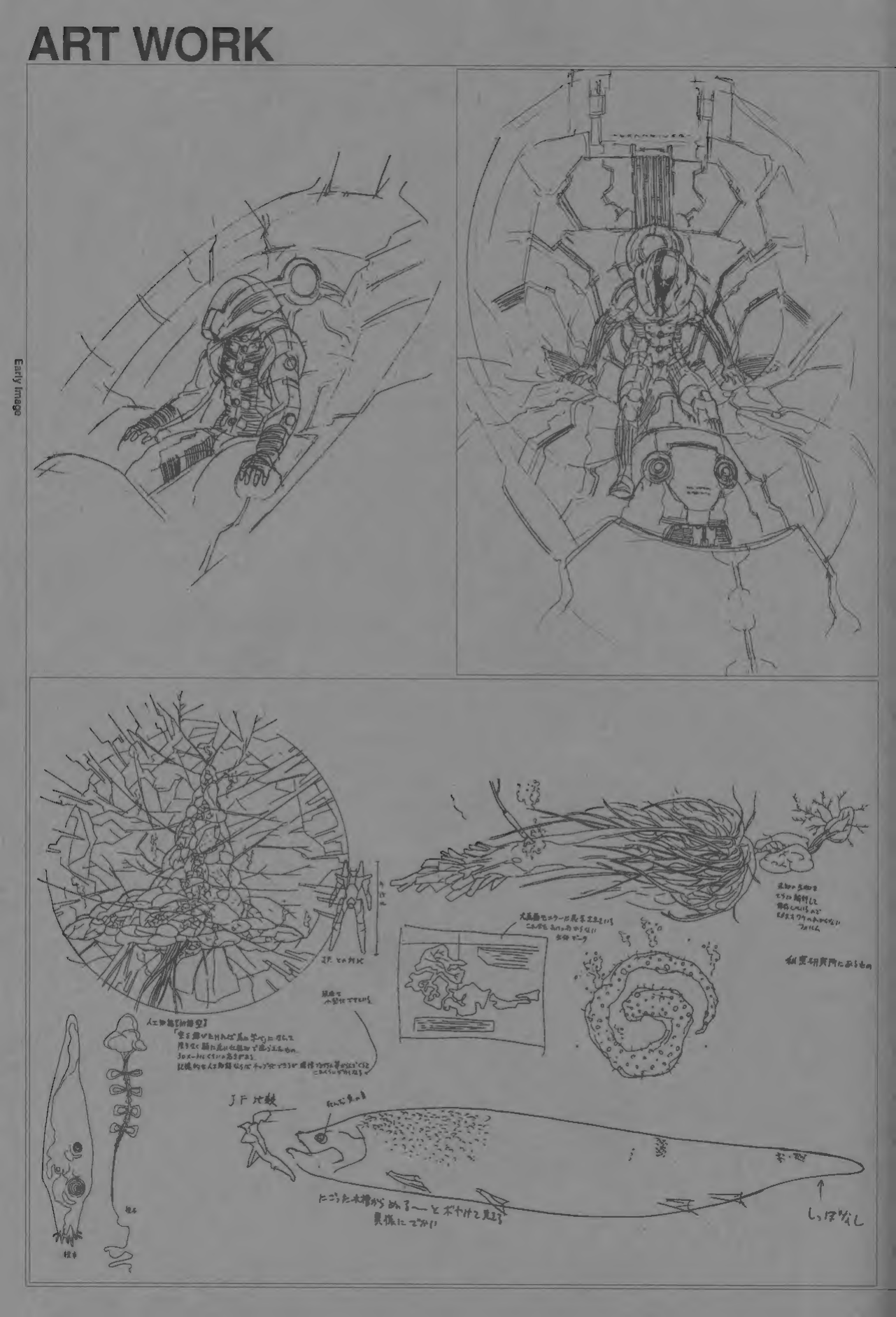
Early Image





Early image

ART WORK



Early Image

ウチュウカイジュウ
○胴体2つ
FRONT
≒2m
もっと
こんなん
「コバンザメ」
こいつがひとつのステージくらいのイキオイで
ウチュウカイジュウ II
ウチュウカイジュウ III
ウチュウカイジュウ IV

ZONE OF THE ENDERS Z.O.E
Materials GAME SIDE

2001年3月1日　初版発行　VW031-J1

発行人
吉岡基行(KCE Japan)

発　行
KCE Japan,Inc.
〒150-6006 東京都渋谷区恵比寿4-20-3
恵比寿ガーデンプレイスタワー6F
http://www.kcej.com

発　売
KONAMI CORPORATION
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
http://www.konami.com

印　刷
Sony Music Communications Inc.
〒162-0845 東京都新宿区市谷本村町1-1住友市ヶ谷ビル12F
http://smc.sonymusic.co.jp/

アニメプロジェクトプランナー
下村　聡(KCE Japan)

プロデューサー/クリエイティブディレクション
小島秀夫(KCE Japan)

ロゴタイプデザイン/アートディレクション/デザイン/本文フォーマット
久留一郎(KCE Japan)

キャラクターイラストレーション/キャラクターデザイン
西村誠芳(KCE Japan)

メカイラストレーション/メカデザイン
新川洋司(KCE Japan)

メカデザイン/美術デザイン
野口登志夫(KCE Japan)

キャラクターイラストレーションインカー
大森崇博・清水依子(KCE Japan)

本文編集/構成
松本光生(STUDIO HARD MX)
STUDIO HARD Corporation
〒101-0003 東京都千代田区一ツ橋2-4-4岩波ビル一ツ橋別館4F
http://www.hard.co.jp/

本文デザイン
能島健二(STUDIO HARD/SOMKA DESIGN)

KONAMI

© 2001 KCE Japan ALL RIGHTS RESERVED.

禁無断複製

Printed in Japan